

ENTRA EN JUEGO
NOVIEMBRE 2001
Nº12
2 CD
juego + demos
GAMELIVE PC
2 CD
JUEGO
COMPLETO
DE REGALO
SEVEN KINGDOMS
ANCIENT ADVERSARIES
Reinos en pie de guerra
¡8 DEMOS!
Pool of Radiance
Star Wars: Galactic Battlegrounds
Super Bust-A-Move
Championship Manager 01/02
Red Faction (Multijugador)
Conquest: Frontier Wars
Aliens vs Predator 2
Rally Championship Xtreme
Counter Strike 1.3
¡Actualízate!
ACCIÓN DE NUEVO CUÑO
Qué te espera en Unreal 2, Medal of Honor, Return to Castle Wolfenstein...
FIFA 2002
El fútbol del siglo XXI
COMMANDOS 2
Manual de combate
ANÁLISIS EXCLUSIVO
Sid Meier retoma su obra
CIVILIZATION III
Más civilizados que nunca
Nº 12 NOVIEMBRE 2001 • 795 PTAS. 4,78 EUROS
00012
8 424094 001477
Publishing Ibérica
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

MANAGER de Fútbol

2001 - 2002







- Más de 400 clubes y alrededor de 11.000 jugadores actualizados de la temporada 2001 - 2002.
- Opción multijugador. Hasta 10 jugadores en el mismo pc o hasta 4 vía LAN o internet.
- Hasta 4 Partidos a la vez en pantalla.



empire INTERACTIVE







Teléfono de Atención al cliente 902.490.346 www.planetadeagostini.es www.empireinteractive.com

El Manager más galardonado de Europa













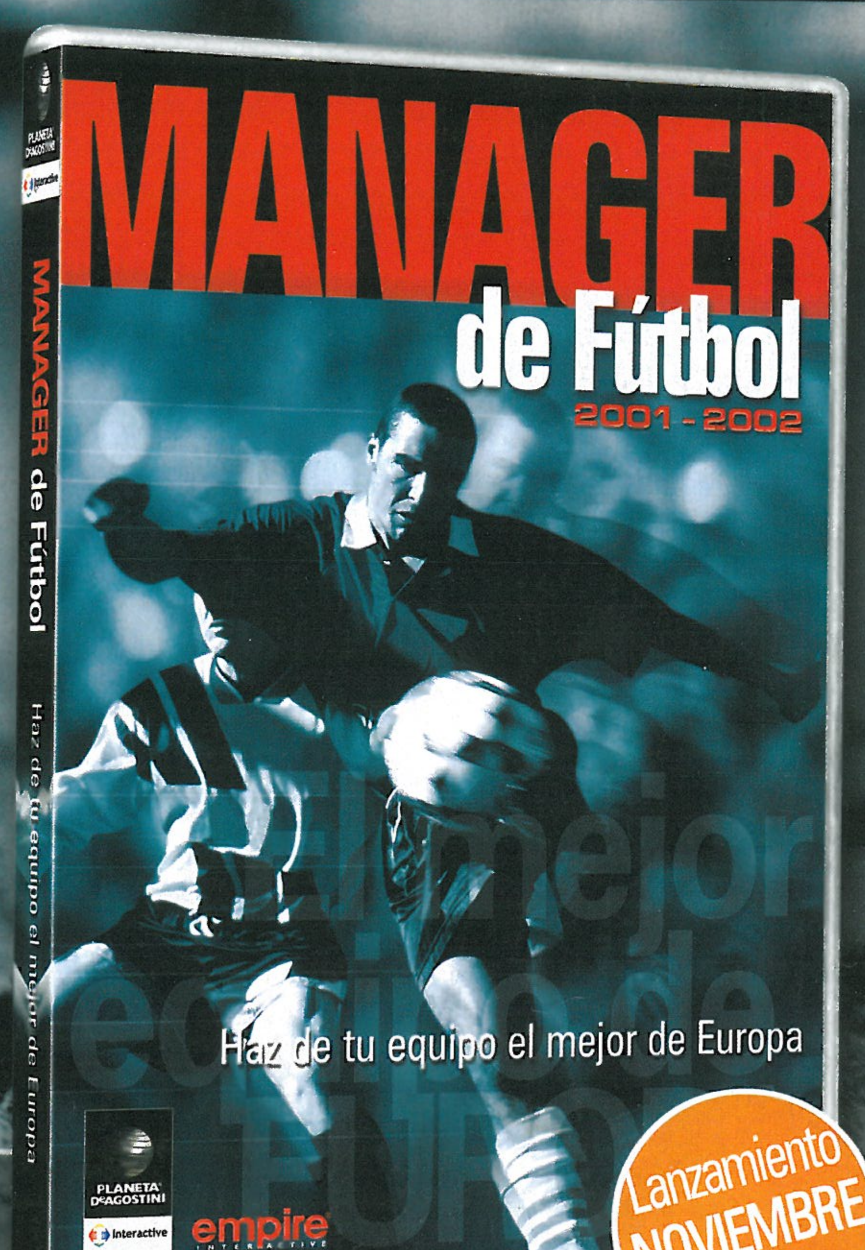



Más de 150.000 unidades vendidas en Europa

equipo Europa

2.990 Ptas
IVA Incluido
17,97 €

- Incluye las principales competiciones europeas.
- Crea tus propias ligas y jugadores.
- Distintas vistas y perspectivas del partido.



Lanzamiento NOVIEMBRE 2001

¿QUIÉN DIJO CRISIS?

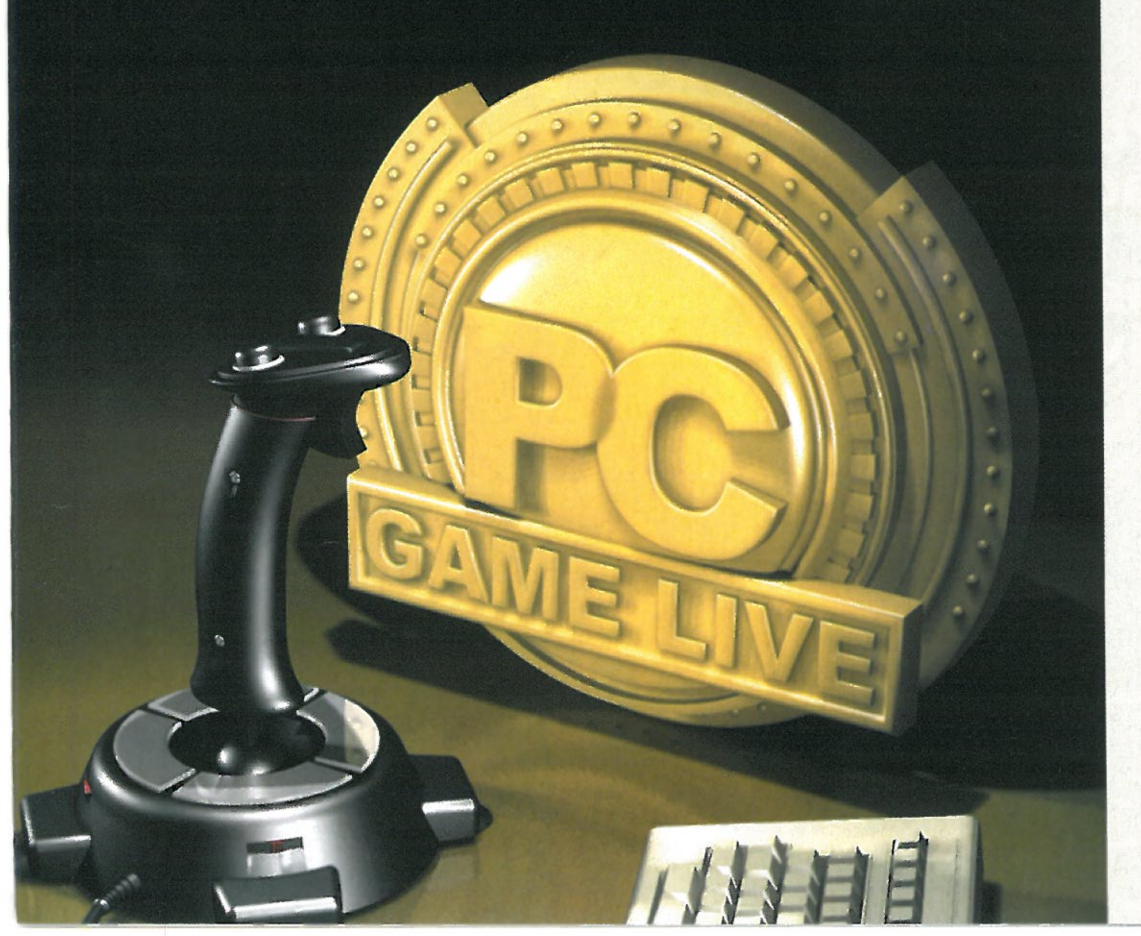
Cada año hay dos editoriales que caen por su propio peso: en agosto toca lamentarse de la escasez de nuevos títulos y en noviembre avisar del aluvión de buen software que llegará por navidades. Bueno, estamos en noviembre y vamos a suponer que ya sabes lo que se avecina, así que permíteme que dedique el resto del editorial a otros temas.

Por ejemplo, el cierre de *Computer Gaming World*, una de las pocas revistas de juegos de PC que había superado el lustro de existencia y que, por desgracia, no ha podido sobrevivir a la crisis general que en la actualidad padece el sector. En la sección Carta Blanca de este mes encontrarás la carta de despedida de su director, José María Martín.

Poco podemos añadir a lo que él mismo explica. Tal vez sólo una reflexión un tanto peregrina: las revistas, como casi todo, tienen sus ciclos vitales, y es la fría lógica empresarial la que decide quién sobrevive y quién no, pero eso no quita que el cierre de un medio de comunicación sea una mala noticia para todos, competencia incluida.

Pero la vida sigue, y este mes vamos a tener que sacar tiempo de donde sea para dedicárselo a dos novedades de campanillas: *Civilization III*, la obra maestra de ese genio de la estrategia al viejo estilo que se llama Sid Meier, y *FIFA 2002*, el primer *FIFA* en mucho tiempo que nos permite jugar a fútbol de una forma más realista, más dinámica. Mejor. Si a eso le unimos títulos como *Stronghold o* el sorprendente *Rally Championship Xtreme*, llegamos a la conclusión de que la actualidad nos ofrece muy buenos pretextos para seguirte hablando de software.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font,
Javier Moncayo y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González,
A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita,
J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana,
Joan Aguiló

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel







CONTENIDOS NOVIEMBRE 2001



ACCIÓN DE NUEVA GENERACIÓN

24

¿Listo para recibir una buena dosis de acción frenética en primera persona? En los próximos meses, estos quince títulos teñirán nuestros monitores de sangre virtual. Ve tomando posiciones, que ya llegan *Doom III*, *Return to Castle Wolfenstein*, *Unreal 2* o *Medal of Honor: Allied Assault*.

FIFA FOOTBALL 2002

62

Esta año sí. EA Sports ha corrido la banda durante meses para centrar al segundo palo, rematar e incrustar el balón en la escuadra. La edición *2002* es, sin ninguna duda, el mejor y más revolucionario de los *FIFAS* posibles.

CIVILIZATION III



56

Una parte de nuestro corazón siempre preferirá la estrategia por turnos. Y si puede ser con Sid Meier como maestro de ceremonias y a los mandos del *Civilization* más inteligente, completo e intenso que se recuerda, mejor que mejor.

COMMANDOS 2

Manual de combate



106

Cuando se trata de recorrer todos los frentes posibles, de Colditz a Dunkerque pasando por el río Kwai, una guía detallada y precisa se convierte en pieza imprescindible en tu inventario.

CARTA BLANCA



No podía ser de otra manera: el cierre de Dinamic Multimedia ha sido el tema del mes. Predominan los que lamentan el cierre de la compañía madrileña y se interesan por lo que va a pasar con sus licencias, pero tampoco falta quien aprovecha la ocasión para hacer algo de leña del árbol caído.

Nostalgia por Dinamic

Esta carta va dirigida a todo aquel defensor de lo español, de lo nuestro, a todo aquel patriota. Esta carta es casi de protesta. Al igual que ocurre con el cine de hoy, ocurre con los videojuegos. Si ves una película española te va a "encantar" aun sabiendo que es la más mala que has visto en tu vida, como *Lucía y el sexo*. Si juegas a un videojuego español te va a "alucinar" aunque sea uno de los más malos del mercado, como *Torrente* o *Blade*.
Por eso me indigno. Creo que ni yo ni nadie puede ni podrá jugar de nuevo al PC sabiendo que lo único bueno, lo más grande dentro de lo nuestro, lo que de verdad nos ha marcado dentro y fuera de nuestro país, va a desaparecer... si no lo ha hecho ya. Atrás quedaron *Runaway*, *PC Fútbol* y *PC Basquet*. Atrás quedaron *Phantis*, *Fernando Martín*, *Michel* o *After the War*. Atrás quisiera quedarme yo. Y es que por mucho que te entretenga un juego u otro, *Max Payne* o *Commandos 2*, no llegarán a alcanzar eso que nuestra compañía tenía, *feeling*. Esto es algo más que el sentimiento, es un gran pesar para todo jugón. No puedo ni quiero evitar la nostalgia que siento. Tampoco evito la tristeza. Sólo deciros, y en voz muy alta: ¡Gracias, Dinamic! Por toda una vida repleta de juegos. Sin ti yo no sería quien soy. Ahora esperaremos que alguien te compre. Ojalá sea pronto.
Francisco Luis Sánchez, Málaga.

Dicen que la verdadera dimensión de las personas se mide por el vacío que dejan cuando se van. Tal vez con las compañías de software pase algo parecido. Dinamic deja un vacío inmenso, tanto por su historial como por la posición que ocupaba entre las distribuidoras españolas. Secundamos tu deseo: ojalá alguna compañía rescate licencias como PC Fútbol y estudios como Péndulo o Enigma encuentren otras vías de distribución para sus proyectos.

Álvaro a la contra

Me llamo Álvaro, pero dependiendo de la situación me llaman Varo o Varomorf. Me gusta bastante el rol, y estaba esperando desde hace mucho tiempo un juego como *Pool of Radiance*. Menos mal que a alguien se le ha ocurrido por fin hacer un juego basado en el reglamento de un juego de rol de mesa.
También me gustaría hacer una especie de análisis a la contra acerca del juego *Spider-Man*. Vale que la calidad gráfica es pésima (yo me esperaba al menos coches por debajo), y que los movimientos son un poco malos (añoro los movimientos para esquivar golpes y tiros del verdadero *Spider-Man* y sus inacabables vuelos con telarañas) pero es un juego del que me he acabado la demo 15 o 25 veces en todos sus niveles de dificultad una y otra vez. A veces los jugadores también queremos pasar un buen rato y no sólo quedar boquiabiertos con la calidad técnica de un juego. También espero que pronto haya un *Spider-Man 2*.
Álvaro Fernández (e-mail)

Bueno, juegos de rol basados en reglas de juegos de tablero hay unos cuantos, Pool of Radiance no es ni mucho menos el primero. En cuanto a las aventuras del tipo de los leotardos, la verdad es que nadie en esta redacción ha mostrado el menor entusiasmo por él, pero las opiniones son como las hipotecas: quien más quien menos tiene alguna.



De presidiario a náufrago

Últimamente ha llegado a mis oídos el rumor de que Dinamic Multimedia va a desaparecer del mapa, con lo cual *La Prisión* también se irá a pique. Mi pregunta es: ¿realmente va a pasar eso? Si pasa, supongo que me puedo temer lo peor: que mi partida de *La Prisión* desaparezca. ¿Os podéis imaginar lo que me fastidiaría eso? Tantas peleas, experiencia.... ¡para nada! En fin, espero que me ayudéis en mi duda.
Ah, una cosilla más, ¿podéis incluir mas juegos de acción en la revista? Me refiero al juego completo. Por favor, publicad vuestra respuesta en la revista. A mi hamster Nidorina le hará mucha ilusión.
Juan Jesús Rodríguez (e-mail)

No es rumor, es una noticia: Dinamic ha cerrado y los servidores de La Prisión ya son historia. El destino último del primer mundo persistente español depende de si alguien cree que vale la pena comprar sus derechos, aunque parece improbable: el juego empezó fatal y remontó algo el vuelo en los últimos meses, aunque no lo suficiente.

Fútbol 2002

Quisiera saber cuándo podremos disponer de la demo de *FIFA 2002* en vuestra revista. También os quiero preguntar si el cese de Dinamic impedirá que salga a la venta el nuevo *PC Fútbol*.
Pablo Argudo (e-mail)

Este mes no nos ha sido posible incluir la demo de FIFA 2002 en nuestro CD de regalo, pero no descartamos incluirla en el próximo, cuando haya versión en castellano. En cuanto a PC Fútbol, de momento parece que nos quedaremos sin la edición de este año.

Mirando atrás con ira

Por fin. Parecía que era un simple rumor, pero no, los mayores timadores de la historia de los videojuegos han tenido que cerrar por quiebra. Me refiero, por supuesto, a Dinamic Multimedia, una compañía en la que pensaban demasiado a lo grande, que dejaba siempre múltiples agujeros en sus juegos. Concretamente, me he sentido timado varias veces por ellos: Hace unos cinco meses me compré su edición de *Blade Runner* por 3.000 pesetas, pero no pude ni llegar a instalarlos por la baja calidad de los CD. Así que después de múltiples llamadas a su servicio de "asistencia técnica" (qué nombre menos apropiado), me dijeron que les enviase mi copia, cosa que hice por correo certificado. Aún estoy esperando, supongo que tendré que optar por otro método menos legal para conseguir una

copia decente de este juego. La misma compañía que sobornaba a *PC Manía* para que su *PC Fútbol* fuese juego del año. El colmo fue con la última versión de *PC Fútbol*, jugando a su manager me salió un error increíble: "Reportar este error a Ximo o Marcos: no se puede crear más jugadores", como si fuese una beta. Felicidades también para los damnificados con una copia de *La Prisión*, el mayor fraude *on line* de la historia. Espero que, como yo, encuentren cierto consuelo en la desaparición de esta "compañía". Adiós chapuceros, no os molestéis en volver.
Adolfo Zarrias (e-mail)

Zarrias, tu carta nos hace pensar que Dinamic no era una de tus compañías favoritas. En concreto, son las palabras "timo", "fraude" y "soborno" las que más nos hacen sospecharlo.

UN HASTA LUEGO

Quizá resulte inusual despedir una revista desde otra, pero así son las cosas. Al menos puedo hacerlo gracias al equipo de *Game Live*.
Hasta hace bien poco, yo era director de *Computer Gaming World* y *EGM No Sólo Juegos*, dos revistas tristemente desaparecidas que vieron la luz por última vez en octubre. Pero no quiero extenderme demasiado porque las despedidas siempre son duras: gracias a todos los lectores que nos han acompañado durante casi seis años y que, mes a mes, han depositado su confianza en el equipo humano de las revistas que hacíamos con tanta ilusión. Espero que volvamos a encontrarnos en el futuro.
José Mª Martín. Madrid

Otra pésima noticia que preferíamos no tener que darte. CGW, una revista de prestigio y con tradición en el sector, es la nueva víctima de la crisis que atraviesa el mercado de juegos para PC. Lamentamos este cierre porque a nadie beneficia que desaparezca un medio de comunicación: al contrario, perjudica a todos los que creemos en el futuro de esta industria y confiamos en que lo mejor aún esté por llegar. Hasta siempre, compañeros.

Duda metódica

¿Cómo puedo jugar por Internet a *Commandos 2*? Le doy a multijugador, tcp/ip(internet) y me pide el nombre del servidor. ¿Qué nombre tengo qué poner ahí?
Pablo Andrés (e-mail)

Es largo de explicar, así que será mejor que sigas las instrucciones que encontrarás en la sección "Tutorial partidas multijugador de C2" en http://commandosonline.cjb.net/.

Conspiraciones célebres

En un número que ahora no recuerdo hablábais sobre *Majestic* y decís que va de conspiraciones y que la forma de jugar es recibiendo e-mails, llamadas anónimas y chatear con personajes del juego. Pues bien, os pido más información sobre este juego, si va a salir, ha salido o qué pasa con él, ya que en el número de octubre decís que el proyecto está parado, pero ahora he visto en Internet análisis y actualizaciones del juego. Si se puede jugar, decidme cómo y dónde lo puedo encontrar en español.
Make (e-mail)

Majestic vuelve a estar on line, pero la única versión que existe es la inglesa y de momento no se prevé editarlo en España. Ten en cuenta que sería muy complejo y costoso mantener un servicio exclusivo para los jugadores de habla hispana.

Temas diversos

1. En el número 4 hacías un especial de *mods* y enseñabais cómo en los juegos de acción 3D se podía retocar y modificar los personajes. ¿Para eso se necesita algún programa en especial o se puede hacer con el propio juego? Si es así, decidme qué juegos son modificables.
2. ¿Cuando y dónde va a salir *GTA3*? ¡Lo necesito!
3. Me compré *Runaway* y me parece el juego más soso y aburrido de la faz del universo. ¿No lo estaríais sobrevalorando por ser español?
4. Un consejo: en vez de dar con la revista juegos nuevos y malos, dad que sean un poco más viejos pero buenos.
Mateo Carlos, Zaragoza.

1. En Quake, por ejemplo, tienes herramientas de edición que te permiten crear escenarios o skins. Ahora, si lo que pretendes es modificar parámetros del juego como la IA o las opciones de partida, necesitarás programas específicos (algunos pueden encontrarse en Internet) y nociones más que elementales de programación. Suerte.
2. La versión para PC no llegará antes de la próxima primavera, ya sabes, cuando florecen las flores, nos enamoramos...
3. En absoluto. Creemos que es una de las mejores aventuras gráficas de la historia. Y lo seguiríamos pensando aunque el juego fuera vietnamita.
4. Espera a jugar a los próximos títulos que tenemos preparados y luego hablamos.

A raudales

¿Cuál es el mejor constructor de ciudades: *Faraón* y su expansión *Cleopatra* o *Zeus* y su expansión *Poseidón*? Yo he probado el primero y me pareció impresionante, adictivo y con una jugabilidad a raudales. Un saludo.
Raúl Cases (e-mail)

Nuestro analista de guardia, el ínclito coronel Font, se queda con Zeus, que es más completo. Prueba también con el simulador de construcción urbana por excelencia, SimCity 3000.



No hay manera

Me encantaría saber qué demonios hay que hacer para jugar a *Counter Strike* sin preocupaciones. Tenía *Half-Life* y me bajé el *Counter* de Internet (cinco horas para los desafortunados sin ADSL) y me daba problemas. Ahora resulta que me compro un pack con *Half-Life*, *Opposing Force* y lo último de *Counter Strike* y sigo sin poder jugar.
Gonzalo Arostegui, Getxo (Vizcaya).

Dirígete a la página 128 de la revista que tienes entre manos y sigue nuestras instrucciones punto por punto y conteniendo la respiración. ¿Qué? ¿Funciona? De nada.



Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

DEVOTOS DEL ROL

Expansión no oficial para Baldur´s Gate II



El equipo TeamBG se ha ganado, y con creces, el cielo de los aficionados al rol.

TeamBG, autores de *Dark Side of the Sword*, la expansión no oficial de *Baldur's Gate*, continúan demostrando su devoción por la popular saga de rol. Acaban de publicar en Internet otra expansión no oficial y gratuita, esta vez para *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*. Lleva por título *The Darkest Day* y es gigantesca, con un tamaño de 266 MB. La expansión asegura un tiempo de juego de al menos 30 horas y se equipara así con la expansión oficial del juego, *Throne of Bhaal*. Los elementos nuevos que introduce *The Darkest Day* se cuentan por centenares, en concreto nueve personajes no jugador, 180 objetos, 170 hechizos, 39 criaturas, 75 subclases y, lo que es más importante, cinco búsquedas principales, 40 secundarias y una extra especialmente larga.
La expansión, dado su carácter no oficial, no cuenta con el soporte de Interplay, Black Isle o BioWare. Puedes descargarte *The Darkest Day* en www.fileplanet.com y encontrarás más información en su web oficial, http://www.teambg.net/tdd/.

¿MANCHESTER UNITED O ARSENAL?

Demo inglesa de FIFA Football 2002

A la espera de que te podamos ofrecer la demo española de *FIFA Football 2002*, en la que podrás disputar partidos de cuatro minutos entre el Barça y el Real Madrid, pásate por la web oficial del juego (www.fifa2002.com) y descárgate la demo inglesa. Es muy pequeña, de sólo 15 MB, y te permite jugar partidos de cuatro minutos entre dos de los mejores equipos ingleses, el Manchester United y el Arsenal. En la web encontrarás también un parche que amplía las opciones del juego y la duración de la demo, que pasa a ocho minutos.



Ya puedes probar el *FIFA 2002*, aunque sea con un partido de equipos ingleses.



Unos personajes con estética de cómic protagonizan *Falcone: Into the Maelstrom*.

PIRATAS GALÁCTICOS

Así en el cielo como en el suelo

Falcone: Into the Maelstrom es una combinación de *shooter* en primera persona con juego de combate espacial. Te unirás a una de las dos bandas de piratas que luchan por el control del espacio y por quedarse con valiosos botines. Tras unos combates espaciales iniciales a bordo de tu caza, la acción pasará al interior de las naves, donde lucharás contra las tropas enemigas.
Un pirata informático, un experto en explosivos y un asesino te podrán acompañar en las misiones, en las cuales el trabajo en equipo será cada vez más importante. Robbie Morrison, escritor de *Judge Dredd*, es el autor del argumento del juego, y Jim Murray, el diseñador de Judge Dredd y Batman, se encarga del diseño de los personajes.



¿Qué piloto alemán acaba de proclamarse campeón mundial de F1?

☐ Ralf Schumacher ☐ Michael Schumacher ☐ Nikki Lauda

NOMBRE: ____________________

DOMICILIO: ____________________

POBLACIÓN: ____________________ C.P.: __________

PROVINCIA: ____________________ TELÉFONO: __________

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso F1 2001" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de diciembre y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de enero.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.


FIREFLY STUDIOS'
STRONGHOLD
DEFIENDE LO TUYO
Los creadores de Caesar y Lords of the Realm nos traen Stronghold, una inédita mezcla entre Sim City y Age of Empires. Ambientado en la Europa Medieval, debes crear fortalezas, dar de comer a tu pueblo y defender tu castillo. Has de construir tu castillo perfectamente o puede que no sobrevivas....
OCTUBRE 2001
www.fireflyworlds.com
aDeSe +13
PC CD-ROM
DESARROLLADO POR
FIREFLY
www.fireflyworlds.com
CO-PUBLICADO POR
TAKE2
www.take2games.com
GODGAMES
www.godgames.com
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D, 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
Stronghold y el logo de Stronghold son marcas comerciales de Firefly Studios. El logo de Take 2 y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software.
© 2001 Todos los derechos reservados. Gathering Of Developers y godgames son marcas comerciales de Gathering Of Developers, Inc. Todas las demás marcas comerciales y nombres comerciales son propiedades de sus respectivos dueños. © Gathering Of Developers, Inc. Todos los derechos reservados.

POR UN ROL MÁS PURO

Nuevos servidores de EverQuest



Sony Online Entertainment ha preparado nuevas reglas de juego para *EverQuest*, que se pondrán en marcha coincidiendo con el lanzamiento de su último servidor, conocido como Firiona Vie. Esta nueva línea de aventura sigue unas reglas absolutamente estrictas que llevarán a los jugadores a una nueva dimensión de juego, al más puro estilo de los juegos de rol clásicos.
El servidor de Firiona Vie dispone de un sistema de creación de personajes totalmente nuevo en *EverQuest*, que permite al usuario elegir una categoría para el personaje que está creando, y más adelante cambiar de una categoría a otra. Otras características incluidas en el servidor son los nuevos límites para los personajes, que tienen una zona de subastas reducida, un rango limitado de alcance de la voz, etc. Conforme el mundo vaya evolucionando se irán añadiendo más reglas.
Por otra parte, el equipo Everquest Live ha puesto en funcionamiento el primer servidor europeo del juego, llamado Antonious Bayle, que está en fase de pruebas.



POLÍTICA EN EL ESPACIO

Infogrames publicará Master of Orion 3



En *Master of Orion 3*, la tercera entrega de la conocida serie de juegos de estrategia y construcción de imperios espaciales, podrás convertirte en el gobernante absoluto del espacio. A partir de una de las 16 razas del juego, tu objetivo será hacerte con el poder y controlar la civilización galáctica de Orion. No bastará con gestionar recursos o capitanear las naves espaciales en los combates en tiempo real, sino que tendrás que desplegar tus mejores habilidades políticas, diplomáticas, de investigación y espionaje. Utilizarás a dictadores, presidentes, consejos, gobiernos, ciudadanos y sus líderes para encaminar a tu civilización galáctica hacia el glorioso destino que se merece.

CUESTIÓN DE RECURSOS

Nuevo shooter de ciencia ficción

En un sistema solar muy lejano, Logan, un buscador de tesoros interestelar, se queda atrapado en uno de los planetas en medio de una lucha por los recursos minerales. Éste es el argumento de *Chrome*, el nuevo juego de acción en primera persona de Techland, los creadores de *Crime Cities*.
Previsto para la próxima primavera, el juego ofrece 10 escenarios, entre los que se incluyen selvas tropicales, minas, bases militares futuristas, bases en órbita y satélites. Tendrás a tu disposición un generoso arsenal de armas y equipamiento, además de una serie de implantes que te permitirán mejorar la precisión, la salud y la velocidad de tu personaje.



Buscas tesoros a tu bola y acabas envuelto en un conflicto que ni te va ni te viene.



HAZAÑAS BÉLICAS

IL-2 Sturmovik, en diciembre


IL-2 Sturmovik es gráficamente impresionante.

Friendware ha confirmado el lanzamiento del simulador *IL-2 Sturmovik* el mes que viene. En el juego podrás pilotar 31 aviones alemanes, rusos y norteamericanos de la Segunda Guerra Mundial, entre 1941 y 1945.
Los combates serán tanto aéreos como ataques a fuerzas terrestres y marítimas, y habrá diferentes tipos de misiones, ya sean independientes o enmarcadas dentro de una campaña. En esta última podrás potenciar tu carrera profesional como piloto, con ascensos y premios. El juego ofrece además dos modos multijugador con los que podrás llevar a cabo combates aéreos y misiones cooperativas a través de LAN e Intenet con servidores dedicados.

SE AVECINA EL CAOS

Nuevas imágenes de Warcraft III

Vivendi Universal ha hecho públicas nuevas imágenes de *Warcraft III: Reign of Chaos*, la tercera entrega de la famosa serie de juegos de estrategia de Blizzard. Con lanzamiento previsto para enero del próximo año, el juego describe la guerra que se abate sobre el mundo de Azeroth en un mundo en 3D dinámico.
Las cuatro razas del juego, orcos, humanos, elfos nocturnos y no muertos dispondrán de habilidades, unidades y armas propias. *Warcraft III* introduce además a los héroes, unas unidades muy poderosas que pueden aumentar su nivel de experiencia, utilizar habilidades y hechizos extra y valerse de auras para proteger a sus tropas durante las batallas.





LOS AFORTUNADOS DE SEPTIEMBRE

Los ganadores del concurso *Max Payne* son:

Óscar Ayats, Vallromanes (Barcelona) - Tomás J. Velasco, Jabalquinto (Laén) - Francisco Garde, Madrid - Roberto Rodríguez, Bóveda (Lugo) - Javier Dharandas, La Laguna (Tenerife) - Fernando Aguirre, Barcelona - Guillem Peña, L'Hospitalet (Barcelona) - Antonio Jarreta, Zaragoza - Juan Hernández, Valencia - Gonzalo Gil, Valladolid - Juan Ramón Amorós, Elche (Alicante) - Isabel García, Oviedo (Asturias) - David Serrano, Albacete - J. Joaquín Valle, Badajoz - Roberto Herrero, Alcorcón (Madrid) - Samuel García, Burriana (Castellón) - Mohammed Molina, Ceuta - Francisco Coquillat, Mahón (Baleares) - Daniel López, Villanueva de la Jara (Cuenca) - Marina Barez, Santander (Cantabria)

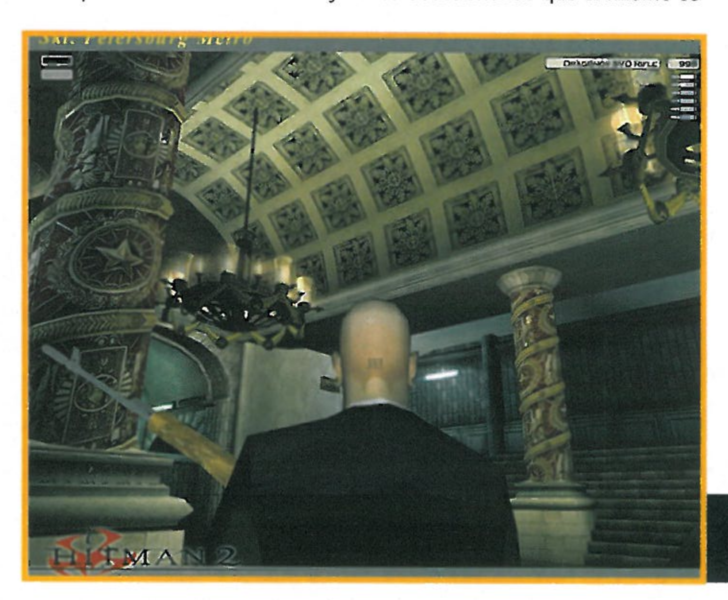




EL ASESINO ANDA SUELTO

Secuela de Hitman en camino

La próxima primavera aparecerá *Hitman 2: Silent Assassin*, la secuela del juego de acción *Hitman: Codename 47*. En la nueva entrega asumirás el papel de un asesino retirado al que convencen para volver a las andadas y acaba descubriendo que él mismo es el objetivo de otro asesino.



La secuela presenta una serie de mejoras respecto al título original, como la posibilidad de jugar en primera o tercera persona, opciones para guardar la partida en cualquier momento, un sistema de inventario revisado y un nuevo sistema de ranking. Además, las misiones del juego se podrán completar de formas diversas, desde eliminar con sigilo el objetivo principal hasta entrar a saco destruyéndolo todo. Además de armas como cuchillos, pistolas, rifles y explosivos, podrás usar armas no letales como cloroformo o dados envenenados y objetos de equipamiento como gafas de visión nocturna, cámaras de control remoto y miras láser.

No es fácil la vida de un asesino. Ni cuando se retiran están tranquilos.

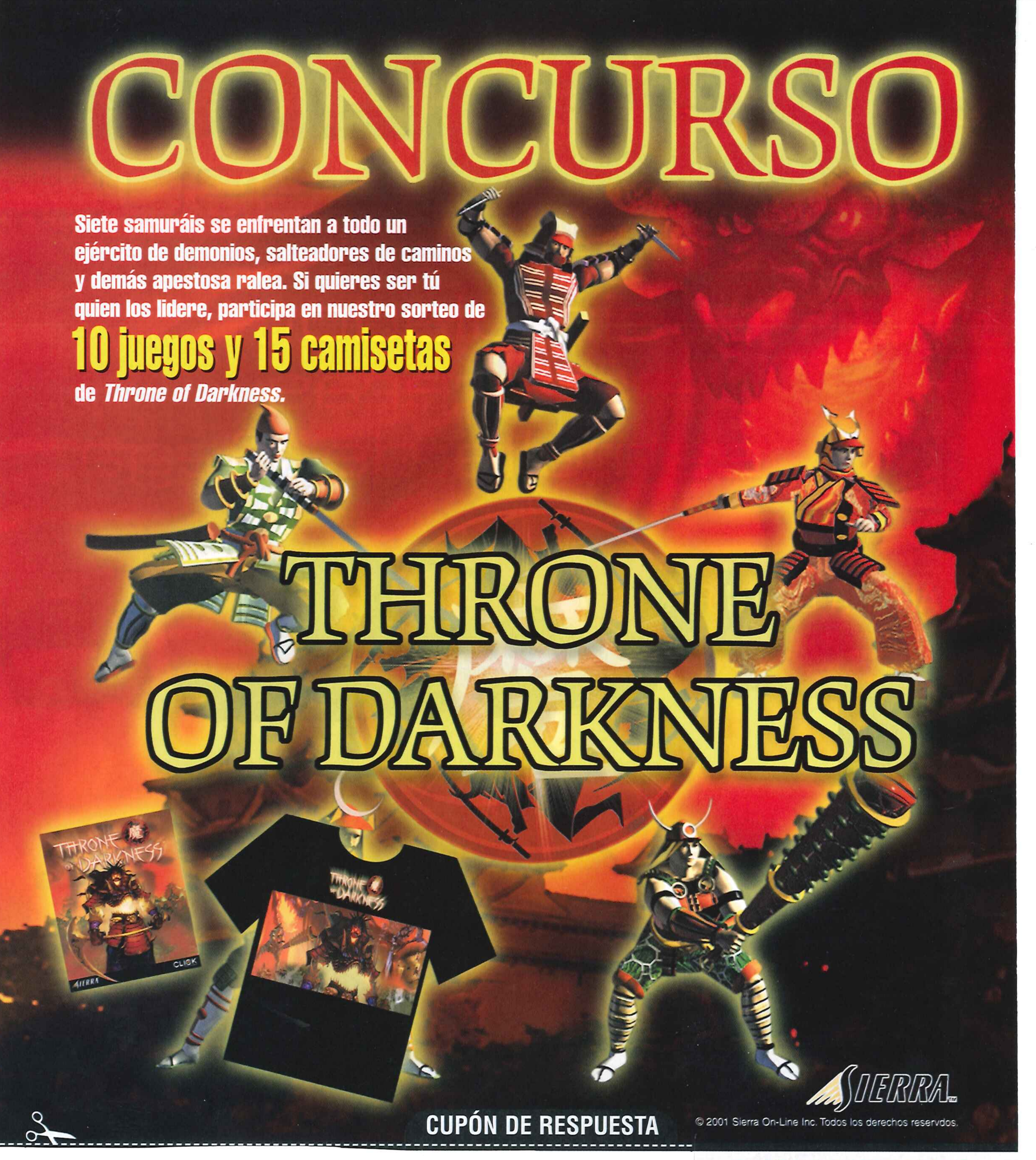
DEL LADO SOVIÉTICO

Expansión para Operation Flashpoint

Codemasters prepara una expansión para *Operation Flashpoint, Red Hammer – La campaña soviética*, que incluirá una nueva campaña de 20 misiones. La gran novedad es que jugarás en el bando soviético, el enemigo de la campaña del título original. La expansión incorpora además un nuevo personaje principal, voces con acento ruso y nuevas secuencias cinemáticas. En *Operation Flashpoint: Red Hammer* serás Dimitri Lukin, un soldado soviético altamente cualificado que se ve atrapado tras las líneas enemigas durante la invasión de la isla Malden. Tendrás que recomponer tus tropas, hacerte con todo el equipamiento que puedas y regresar a la isla de Everon. Para ello, deberás abrir una brecha en las líneas norteamericanas utilizando tácticas de guerrilla. *Red Hammer* estará disponible en diciembre en la web de Codemasters (www.codemasters.com).



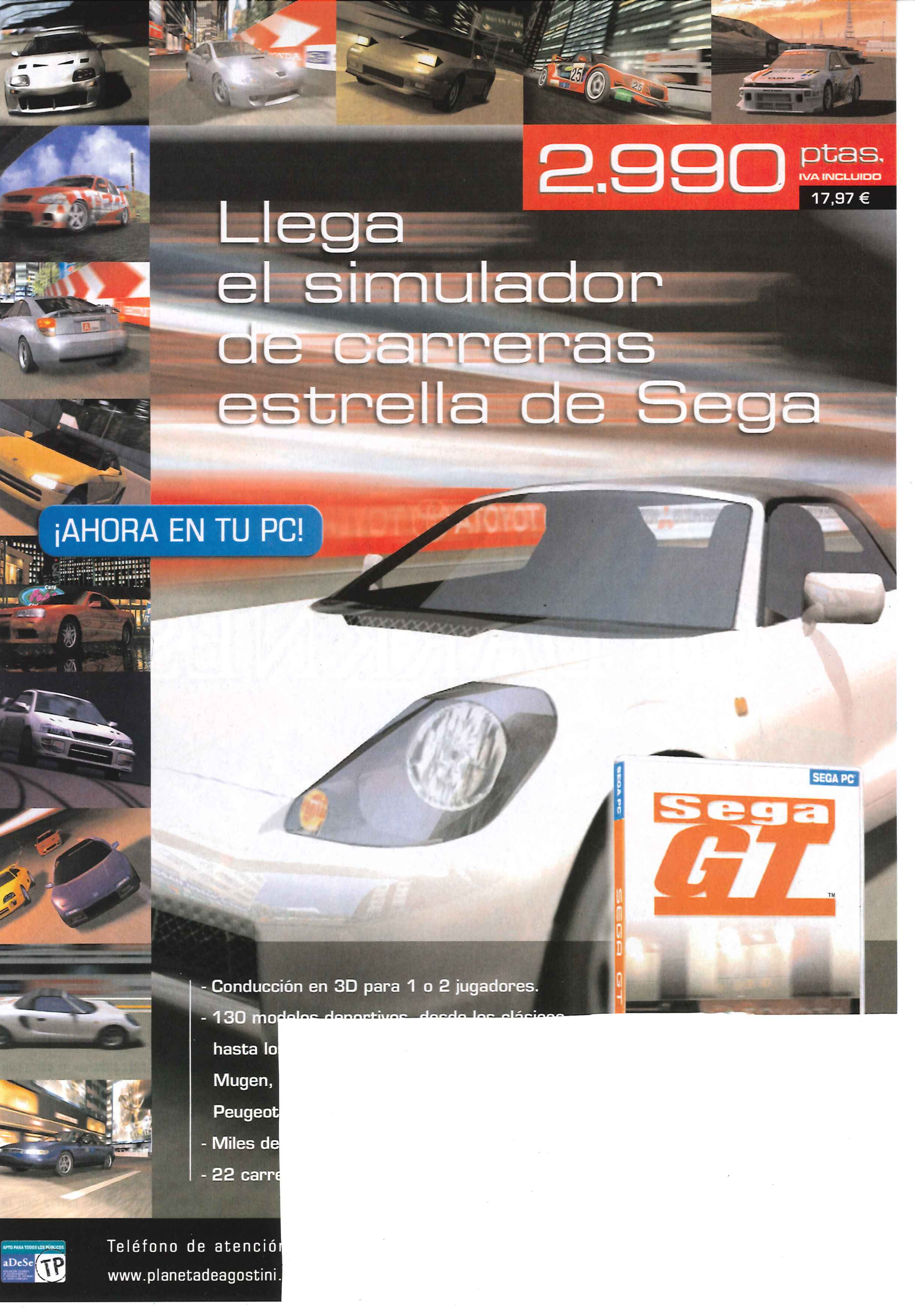
Los rojos también sufren en la expansión *Red Hammer* de *Operation Flashpoint*.



CUPÓN DE RESPUESTA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso Throne of Darkness" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de diciembre y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de enero.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



2.990 ptas.
IVA INCLUIDO
17,97 €
Llega el simulador de carreras estrella de Sega
¡AHORA EN TU PC!
SEGA PC
Sega GT
- Conducción en 3D para 1 o 2 jugadores.
- 130
hasta
Mugen,
Peugeot
- Miles
- 22
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
Teléfono de
www.planetadeagostini.

HONORES DE GUERRA

Nuevas imágenes de Medal of Honor

Quizá para compensar el retraso del lanzamiento del juego, Electronic Arts va publicando regularmente nuevas imágenes del esperado *Medal of Honor: Allied Assault*. Este título será el primero en la serie de juegos de acción *Medal of Honor* que se publique para PC. En él encarnarás a un soldado aliado que ha de llevar a cabo una serie de misiones tras las líneas enemigas durante la Segunda Guerra Mundial.



Las nuevas imágenes reflejan las misiones del juego en suelo francés.



VENGA RETRASOS

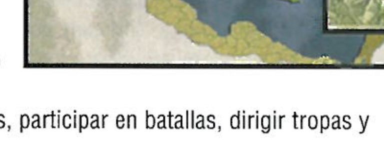
Morrowind y Warrior Kings, para el 2002

Morrowind, la tercera entrega de la saga de rol fantástico *Elder Scrolls*, y el juego de estrategia en tiempo real *Warrior Kings* han retrasado su lanzamiento hasta marzo del 2002. *Morrowind* transcurrirá en un mundo medieval habitado por diez razas jugables y la típica algarabía de monstruos y criaturas.

Black Cactus, los creadores de *Warrior Kings*, también necesitan más tiempo para completar el desarrollo del juego tal y como se había ideado originalmente. Deberás reunificar el territorio bajo el mandato de un solo rey, aunque podrás hacerlo siguiendo el camino del bien, el del mal o no mojándote optando por una posición neutral.

¿TE CREES NAPOLEÓN?

Batallas decimonónicas en Napoleonic Wars



Matrix Games ha anunciado el desarrollo de *Napoleonic Wars*, un juego de estrategia por turnos que te permitirá dirigir una de las potencias en liza durante la convulsa época napoleónica, de 1805 a 1815. El juego ofrecerá una campaña para un solo jugador y varios modos multijugador con soporte para siete jugadores a través de correo electrónico e Internet. Podrás establecer y romper alianzas, participar en batallas, dirigir tropas y gestionar recursos.

Matrix quiere dotar al juego de una galería exhaustiva de unidades y personajes históricos. Los guardias, regulares, caballería ligera, caballería pesada, artillería e infantería de los distintos ejércitos podrán ser dirigidos por generales de postín como el almirante Nelson o el mariscal Davout e incluso por adalides orientales, como los pachá del Imperio Otomano.

LOA AL HÉROE

En preparación la secuela de Warlords Battlecry



La secuela de *Warlords Battlecry* gira en torno a la figura del héroe.

Warlords Battlecry, un juego que destacó el año pasado por su innovadora combinación de elementos de estrategia y rol, tendrá secuela. *Warlords Battlecry II* te permitirá controlar a un héroe que irá adquiriendo nuevas habilidades, hechizos y niveles durante el transcurso del juego. Estará ambientado en el fantástico mundo de Etheria e incluirá 12 razas diferentes, cada una de ellas con sus propias unidades, estructuras y estilo de juego, 20 clases de héroes y más de 100 hechizos y habilidades especiales.
Además de una campaña para un solo jugador no lineal y con final abierto, el juego ofrecerá soporte multijugador para seis jugadores a través de LAN o Internet. Ubi Soft publicará *Warlords Battlecry II* la próxima primavera.

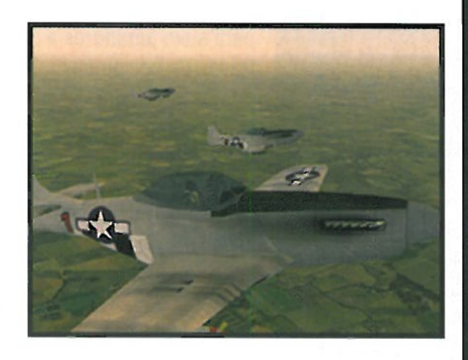


Attack Squadron recupera la prestigiosa marca de simuladores Jane's.

EL LEGADO DE JANE´S

Xicat se queda con la licencia Jane´s

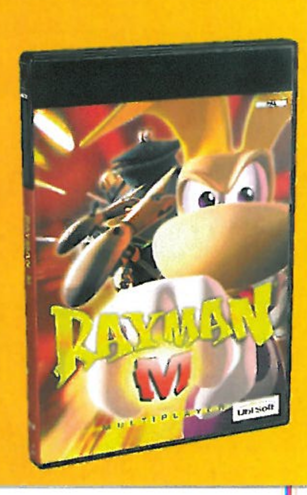
El editor norteamericano Xicat Interactive ha llegado a un acuerdo con el grupo Jane's Information por el que adquiere la licencia de la marca Jane´s, conocida por sus simuladores de combate. El primer juego de esta línea será *Jane's Attack Squadron*, un simulador de vuelo de la Segunda Guerra Mundial cuyo desarrollo, que inició Looking Glass, completará Mad Doc Software. En el juego podrás controlar una gran variedad de aviones en las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial en Europa, tanto desde el bando aliado como desde el del Eje. Su publicación está prevista para mediados del próximo año.



RAYMAN REVOLTOSO

Rayman se pasa al modo multijugador

Ubi Soft ha presentado *Rayman M*, el primer título multijugador de la conocida serie de juegos de plataformas protagonizada por la mascota de la compañía, Rayman. *Rayman M* tendrá dos modos de juego: carrera y batalla. El primero es básicamente una carrera para dos jugadores. A través de 12 niveles, los jugadores deberán sortear todo tipo de obstáculos y enemigos y, aunque podrán dispararse entre ellos, el objetivo no será tanto eliminar a su competidor como lograr finalizar la carrera. El modo de batalla ofrece escenarios para partidas *deathmatch* de hasta cuatro jugadores, tanto en red como *on line* y con perspectiva en tercera persona.



EMPERADOR NO HAY MÁS QUE UNO

Primer campeonato nacional de Age of Empires 2

Microsoft y Engine Technology, empresa propietaria de Centro Mail y Confederación, han anunciado el primer campeonato nacional de *Age of Empires 2*, que se celebrará del 1 al 30 de diciembre en las salas Confederación. Para participar, sólo tienes que pasarte por una de ellas e inscribirte.

La primera fase de esta competición será local y durará hasta el día 16. Se formarán 16 grupos y los ganadores de cada grupo se enfrentarán entre sí en una segunda ronda, que se celebrará entre los días 17 y 23 de diciembre. Del 26 al 30 de diciembre los clasificados disputarán desde las salas más cercanas a su lugar de residencia las finales, que se jugarán en un servidor de Internet y con un sistema de eliminación directa.



***Age of Empires 2* ya tiene campeonato de ámbito nacional en nuestro país.**

ANTITERRORISTAS MILLONARIOS

Mapas de Counter Strike para la CPL

La Liga Profesional de Ciberatletas (CPL) ha publicado en su web (www.thecpl.com) dos mapas inéditos de *Counter Strike* que se utilizarán en las rondas clasificatorias del Campeonato mundial del conocido *mod* de *Half-Life*. El campeonato se celebrará en Dallas del 5 al 9 de diciembre próximos y repartirá premios por valor de 150.000 dólares. Los mapas se llaman de_clan1_mill y de_clan2_fire y han sido creados por Chris Auty (alias Barney), autor de los mapas más populares de *Counter Strike*.

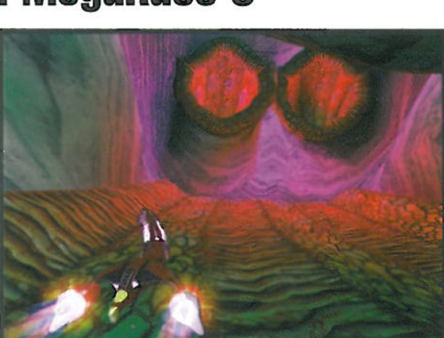


En diciembre se abre la veda antiterrorista en Dallas.

PSICODELIA A ALTA VELOCIDAD

Cryo publica MegaRace 3

Unos organismos genéticamente modificados, como plantas enormes, animales descomunales y microbios del tamaño de un coche, han invadido la Tierra, dando pie a unos circuitos de carreras muy particulares. Detrás de esta disparatada premisa se esconde un juego de carreras futurista de estilo *arcade* con 12 vehículos modulables, ocho escenarios espectaculares, 33 circuitos evolutivos y tres modos de carrera (ataque, defensa y speed). *Megarace 3*, que llegará a las tiendas en breve, incluso contará con un presentador de carne y hueso, un tal Lance Boyle.



***Mega Race 3* es *El viaje fantástico* en versión mundo exterior y a la carrera.**



LA III GUERRA MUNDIAL

Zeta Games publica dos nuevos títulos



JoWood nos propone la III Guerra mundial y carreras de rallies con coches históricos.

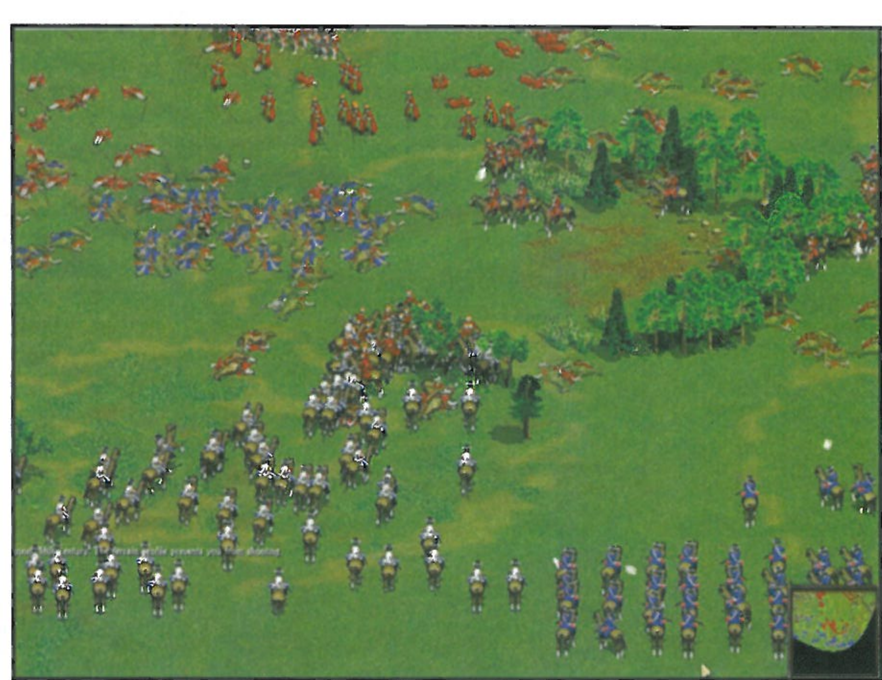
Los juegos del editor alemán JoWood están llegando a nuestro país gracias a Zeta Games. Tras *The Sting!* y *The Nations*, Zeta Games publicará este mes *World War III: Black Gold* y *Rally Trophy*. El primero es un juego de estrategia en tiempo real de los autores de *Earth 2150* y *The Moon Project*. La III Guerra Mundial estalla cuando tres países, EE UU, Rusia e Irak, intentan hacerse con el control del cada vez más escaso petróleo. Entre las características del juego destacan el terreno deformable, ciclos día noche realistas y diferentes perspectivas en 3D. El objetivo de la campaña para un solo jugador es ganar al menos una fase de la guerra, compuesta de 10 misiones independientes. *Rally Trophy* es el primer juego de carreras de rallies histórico. El juego ofrece doce coches clásicos y más de 40 circuitos, además de efectos de partículas, un detallado modelo de daños y una física de los coches bastante realista.

NACIONES EN GUERRA

Expansión para Cossacks

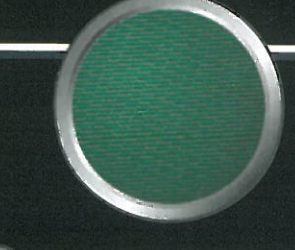
Aunque *Cossacks* no ha sido publicado en España, su expansión *Cossacks: The Art of War* merece nuestra atención por la calidad de este juego de estrategia en tiempo real basado en las guerras que protagonizaron la historia de la Europa de los siglos XVI al XVIII.

La expansión presenta más de 35 mejoras respecto al título original, entre ellas un editor de mapas, nuevas batallas históricas, cinco campañas nuevas localizadas en Prusia, Austria, Sajonia, Argelia y Polonia, dos naciones nuevas (Baviera y Dinamarca) y más barcos, entre ellos uno modelado a partir del *Victory* de Nelson. Como resultado, la campaña para un solo jugador será más dinámica, mientras que la inclusión de modos multijugador adicionales permitirá a los jugadores acceder a datos históricos y estadísticos de sus adversarios en Internet, además de un sistema de ranking de jugadores. El juego se pone a la venta en el resto de Europa el próximo enero. Veremos si alguien se decide a editarlo en España.



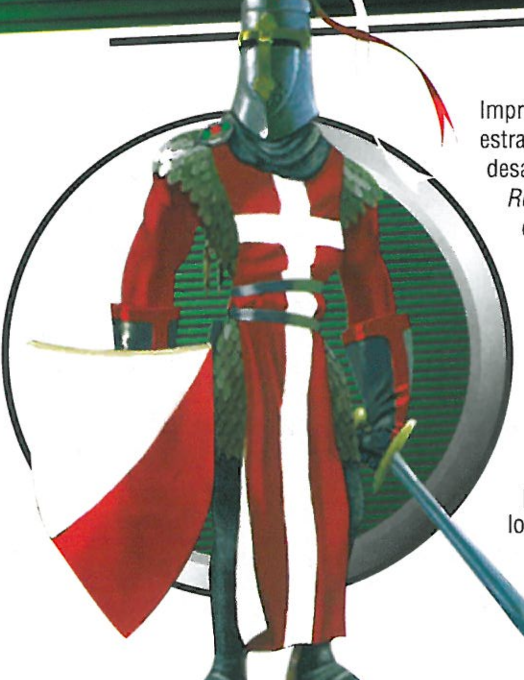
Las batallas antiguas eran crueles, pero elegantes y armónicas, no como las de ahora.





CAUDILLOS FEUDALES

Tercera entrega de la serie Lords of the Realm



Impressions Games, autores de las series de estrategia *Caesar*, *Faraón* y *Zeus*, está desarrollando la tercera entrega de *Lords of the Realm*. Sierra, editor del juego, afirma que será el juego de estrategia medieval definitivo.

Lords of the Realm III lucirá un motor gráfico 3D completamente nuevo y se jugará en tiempo real.

Serás un señor feudal y, como tal, deberás desarrollar toda una serie de actividades, desde diseñar y construir tu castillo hasta gestionar tus tierras, formar ejércitos, participar en guerras, encargarte de la política y la diplomacia y lidiar con la Iglesia y los primeros burgueses.

El juego cubrirá la etapa feudal, desde su nacimiento después de la caída del Imperio Romano hasta la Alta Edad Media (850-1350), en escenarios de Gran Bretaña, Alemania, Francia y Escandinavia. Sierra no ha anunciado todavía su fecha de lanzamiento.

EL HÉROE SOMBRÍO

El Zorro, por Navidad



El Zorro será un gran héroe, pero le sobra ese romanticismo demodé.

Cryo ha confirmado que su próximo juego de aventuras en 3D *La Sombra del Zorro* saldrá a la venta a tiempo para la campaña navideña. El juego está protagonizado por el famoso héroe enmascarado, que tendrá que sortear a guardias y luchar contra enemigos a lo largo de ocho niveles. El objetivo: descubrir su origen. Podrás elegir entre un Zorro espadachín y uno pistolero, y el sigilo te permitirá evitar las situaciones más peligrosas.



A LA CARRERA

EL REGRESO DE KICK-OFF



Acclaim publica este mes *Kick-Off 2002*, una nueva entrega del clásico juego de fútbol. Al igual que sus precursores, se caracteriza por un estilo de juego rápido y controles fáciles. Podrás elegir entre 204 selecciones, cuyas estadísticas se han calculado en función de su rendimiento durante los últimos años. Cada jugador tiene ocho habilidades y atributos físicos.

GRAND THEFT AUTO 3

Rockstar Games ha lanzado la segunda fase de la web oficial de *Grand Theft Auto 3*, www.grandtheftauto.com, en la que puede realizarse una visita virtual por Staunton Island, una de las zonas de Liberty City, la ciudad en la que se desarrolla el juego. Encontrarás también el vídeo oficial y nuevas pantallas del juego.



ATLANTIS: THE LOST EMPIRE



Electronic Arts distribuirá los próximos juegos para PC de Disney Interactive. Los dos primeros títulos están basados en la inminente película de Disney, *Atlantis: The Lost Empire*. Se trata de *Atlantis: The Lost Empire Trial By Fire Action Game*, un juego de acción, y *Atlantis: The Lost Empire Activity Centre*, un juego educativo.

FLIGHT SIMULATOR 2002

Ésta es la caja definitiva de *Flight Simulator 2002*, la nueva entrega del famoso simulador de vuelo de Microsoft, a la venta este mes. Será el primer título de la serie que no incluya las Torres Gemelas de Nueva York, destruidas en los atentados terroristas del pasado 11 de septiembre.



EUROPA UNIVERSALIS II



La secuela del juego de estrategia histórica *Europa Universalis*, un título inédito en España y que recibió una gran acogida por parte de público y crítica en los países en los que se comercializó, llegará a nuestro país durante el primer trimestre del 2002. Ubi Soft ha comprado los derechos de distribución del juego en Europa.

NASCAR RACING 4



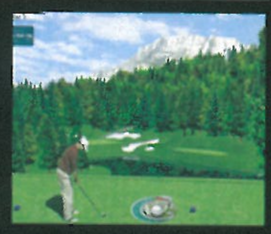
Sierra ha lanzado la actualización 1.3 de *NASCAR Racing 4*. El parche, que te puedes descargar gratuitamente desde www.papy.com, incorpora al juego mejoras en la IA, la interfaz y el control del coche en su conjunto, además de soporte multijugador. El parche incluye también las correcciones de la versión anterior, la v1.1.

WORLD CYBER GAMES



En el número pasado informábamos de que ya había finalizado la fase de clasificación on line de las eliminatorias españolas de los World Cyber Games. No ha sido así. La segunda ronda preliminar finalizó el pasado mes de octubre. Los 300 finalistas se unirán a los 100 clasificados en la pasada Campus Party para disputar la final, que se celebrará en el Palacio de Congresos de la Casa de Campo de Madrid los días 1, 2 y 3 de este mes. Los 20 mejores participarán en la gran final de Seúl, del 5 al 9 de diciembre Más información en http://www.level51.com.

MÁS LINKS 2001



Microsoft lanzará próximamente una segunda expansión para *Links 2001*. *Links 2001 Expansion Pack Volume 2* incorpora cuatro nuevos campos de golf reales y un campo creado por un entusiasta del juego, además de 300 nuevos objetos.

BOMBAS DE RACIMO

Lista la expansión de Mechwarrior 4



Bonitos y pacíficos estos mechs. Y con armas de colores.

Microsoft ha finalizado el desarrollo de *Black Knight*, la expansión de su juego de estrategia de mechs *Mechwarrior 4*. Además de incorporar cuatro nuevos mechs, la expansión ofrecerá nuevos vehículos, como el tanque pesado Demolisher II y el helicóptero de ataque Nightwind y la posibilidad de comprar y vender partes de los mechs en el mercado negro.
Entre las armas nuevas destacan las terribles bombas racimo, de gran actualidad ahora mismo debido a su uso por parte de Estados Unidos en los ataques a Afganistán. Lamentablemente, Microsoft ha decidido no comercializar esta expansión en nuestro país.

BÓLIDOS DE ACCIÓN

Nuevas imágenes de Pro Race Driver



Conducir estas dos bestias será un lujo a tu alcance en *Pro Race driver.*



Codemasters ha publicado nuevas imágenes del próximo título de la serie de juegos de carreras *TOCA Touring Car*, *Pro Race Driver*. En ellas puedes ver el Subaru Impreza y el TVR Cerebra Speed 12 en todo su esplendor virtual. *Pro Race Driver* se diferenciará de sus predecesores por el hilo narrativo que introducirá en el juego. Encarnarás a un piloto de carreras, Ryan McKane, y a lo largo del juego desarrollarás su carrera profesional, desde piloto de pruebas a aspirante a campeón mundial. La nueva entrega mejorará la recreación de las leyes físicas y la IA, además de incluir un nuevo sistema de detección de daños. Codemasters publicará el juego el próximo año.

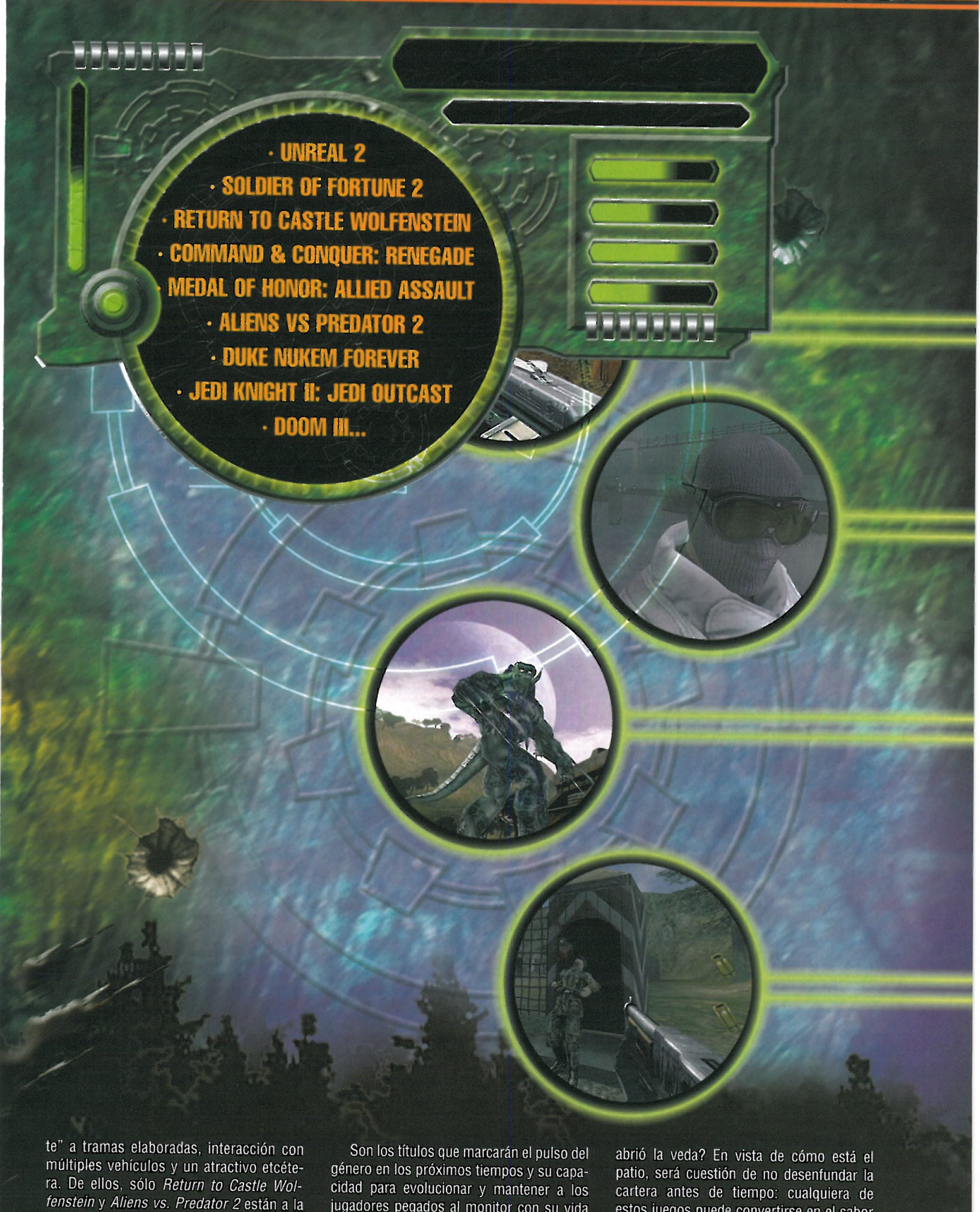
ACCIÓN de nueva generación

Se acabaron los *paintballs* veraniegos de tres al cuarto. Por fin tenemos a la vuelta de la esquina toda una promoción de juegos de acción en primera persona de novísima factura con los que descargaremos muy pronto nuestro excedente de adrenalina. A juzgar por la cantidad de títulos que se avecinan, el dispara primero y pregunta después va a seguir siendo el deporte de moda. Aquí tienes los 14 más interesantes.

Por G. Masnou

Se avecina otra guerra de veredictos. Algunas de los anteriores fueron muy entretenidas, sobre todo las que enfrentaron a *Doom* con *The Terminator: Rampage*, a *Quake* con *Duke Nukem 3D* o a *Quake III* contra *Unreal Tournament*. Estas confrontaciones en que de cuando en cuando se enzarzan aficionados y críticos suelen acabar en tablas: se acepta que en última instancia preferir uno u otro es cuestión de gustos, y todos contentos. Pero la próxima generación de juegos de acción frenética es tan prometedora y son tantos los juegos que pueden aspirar a ser considerados "el mejor" que seguro que vamos a tener polémica para rato.

En los próximos meses vamos a asistir a un desfile de "novedades revolucionarias". Desde sistemas de gráficos avanzados y una inteligencia artificial "inteligen-



te" a tramas elaboradas, interacción con múltiples vehículos y un atractivo etcétera. De ellos, sólo *Return to Castle Wolfenstein* y *Aliens vs. Predator 2* están a la vuelta de la esquina. El resto irán apareciendo durante el año que viene o incluso más tarde.

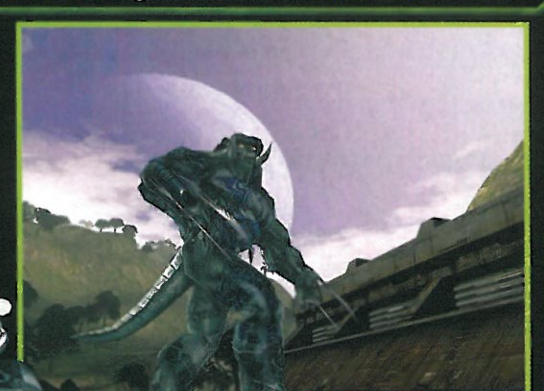
Son los títulos que marcarán el pulso del género en los próximos tiempos y su capacidad para evolucionar y mantener a los jugadores pegados al monitor con su vida pendiente de un hilo. ¿Cuál de estos títulos se llevará el gato al agua y se convertirá en heredero espiritual de *Doom*, el juego que abrió la veda? En vista de cómo está el patio, será cuestión de no desenfundar la cartera antes de tiempo: cualquiera de estos juegos puede convertirse en el sabor del mes, así que esperemos acontecimientos. Pronto sabremos en cuál de ellos vale la pena gastarse el dinero.

UNREAL 2

DESARROLLADOR: Legend Entertainment · DISPONIBLE: Marzo 2002

En su momento fue todo un acontecimiento, pero hoy por hoy la gente recuerda *Unreal* más que nada por su estupendo motor gráfico. Este *Unreal 2* es la secuela oficial del juego de acción futurista que más expectativas despertó en su día, pero a nadie se le escapa que es también la continuación lógica del maravilloso *Unreal Tournament*, más si tenemos en cuenta la importancia que se le está dando al modo multijugador.

Unreal 2 estará ambientado en el mismo universo que su antecesor, aunque se basará en situaciones y personajes distintos. Nuestro papel será velar por el cumplimiento de la ley al mando de la nave Atlantis. Nos acompañarán Neban, el alien que pilotará la nave; Isaac, el ingeniero, y Aida, la oficial de inteligencia. El juego va a constar de 13 misiones divididas en 25 niveles con objetivos tan variopintos como asaltos a bases enemigas, defensa de determinadas zonas, búsqueda de información, destrucción de objetivos concretos y, siempre que te dé tiempo, rescate de rehenes.



Si echas una ojeada a las capturas comprobarás que el motor gráfico ha sufrido un completo lavado de cara. Ahora es capaz de mover un número de polígonos diez veces superior al de *UT*. Junto a los modos multijugador tradicionales (Capturar la bandera, Deathmatch) encontraremos alguna sorpresa agradable que añadirá un poco más de profundidad táctica. Todavía no hemos podido dar un tiro en él, pero hemos recorrido a conciencia sus escenarios y son de una elegancia plástica demoledora. Esperemos que nuestro ordenador pueda gestionar tanto polígono.

SOLDIER OF FORTUNE 2

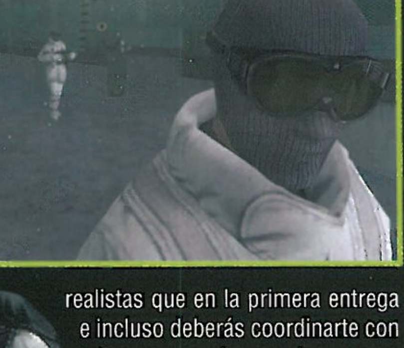
DESARROLLADOR: Raven Software · DISPONIBLE: Marzo 2002

Además de brutal, *SoF* era ágil y muy adictivo, e introdujo el concepto de "zonas de impacto" antes de que *Max Payne* fuera poco más que una chispa en el ojo de un programador. En esta ocasión Raven ha dejado a un lado el motor de *Quake II* y ha optado por el de *Quake III: Team Arena*, al que le está aplicando enérgicos remiendos para disponer de unos decorados vivos por los que evolucionarán personajes sumamente detallados y realistas, como pudimos comprobar en la beta disponible en la E3.

El argumento de *Soldier of Fortune 2* es de rabiosa actualidad, ya que nuestra misión consistirá en desbaratar los planes de un grupo terrorista que está enfrascado en la creación de un mortífero virus bioquímico.

La dosis de sangre y vísceras va a aumentar, ya que se pasará de 26 a 36 zonas de impacto por personaje, lo que supondrá muchas formas diferentes de reaccionar a la munición. Eso sí, de nuevo incluirá una opción para desactivar el gore.

Aunque no dispondrá de modo multijugador, sus 70 niveles darán mucho juego. En ellos dispondrás de armas más realistas que en la primera entrega e incluso deberás coordinarte con otros personajes en alguna ocasión. Raven tiene entre manos un juego frenético, con un diseño digno de las mejores pasarelas virtuales y más sanguíneo y visceral que nunca. Si consigue pulir la IA, puede bordarlo.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

DESARROLLADOR: Gray Matter · DISPONIBLE: Diciembre 2001





Hace muchos años, cuando los IBM 486 compatibles costaban alrededor de medio millón de pesetas, casi todos los juegos eran simuladores de vuelo o de golf. Pero todo cambió en 1992 con la llegada de *Wolfenstein 3D*, un señor *arcade* creado por id Software en el que se trataba de salir vivo de un castillo nazi abarrotado de enemigos. Nueve años más tarde y tras varios intentos de apropiación indebida de sus principales ideas (recuerda *Mortyr*), el castillo de Wolfenstein vuelve al primer plano de la actualidad gracias a Gray Matter.

En esta ocasión los nazis han ido demasiado lejos y nuestro protagonista tendrá que acabar con el general Himmer antes de que éste consiga crear un ejército compuesto por espantosas mutaciones genéticas. A simple vista, las mejoras que ofrece *RTCW* respecto a su predecesor son "superficiales": gráficos 3D muy superiores, niveles mucho más complejos y realistas y una IA que permite a los enemigos hacer cosas como devolverte las granadas, buscar tu retaguardia o, como se pudo ver en la E3, tirar una mesa al suelo para cubrirse. Los programadores aseguran que la jugabilidad también va a ampliarse dado que se incluirán escenarios interactivos y deformables. Podrás romper cajas, destruir algunas paredes y barricadas e incluso hacer estallar cisternas de petróleo para acabar con los enemigos. Otro detalle que se agradece es que los nazis no desaparecerán cuando los elimines: sus cadáveres permanecerán en el suelo y te servirán para saber por qué áreas del castillo ya has pasado.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

DESARROLLADOR: Westwood Studios· DISPONIBLE: Febrero 2002





La familia *Command & Conquer* va a tener un nuevo miembro: el primer juego de acción en primera persona de Westwood, aunque también se podrá jugar en tercera. Esta vez no dispondrás de un ejército, sino de un solo hombre, Nick Parker, enfrentado a las fuerzas de la hermandad NOD. Pero todos los elementos esenciales del universo *C&C* estarán presentes en este *Renegade*, ya sean vehículos, estructuras o soldados. De hecho, sus creadores prevén que puedas subirte a un montón de vehículos para hacer las veces de conductor, copiloto o simple pasajero (con derecho a derrochar munición durante el viaje, por supuesto), aunque todavía no hemos podido probar esta característica en las ocasiones en las que lo hemos jugado.

Westwood ha desarrollado su propio motor 3D y lo ha puesto al servicio de paisajes fotorrealistas, efectos verosímiles de humo, explosiones y vapor, enormes edificios y hasta un sol que esta vez sí parece una inmensa pero lejana fuente de luz. En total serán 11 misiones para un jugador y un buen surtido de opciones multijugador.

Sus desarrolladores afirman con orgullo que se han apartado del reduccionista modelo de *Soldier of Fortune* y han incorporado algo de táctica con la que pondrán a prueba tu cerebro casi tanto como tu puntería. Aunque estaba previsto para finales de este año, su lanzamiento acaba de ser retrasado hasta febrero.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

DESARROLLADOR: 2015, Inc. · **DISPONIBLE:** Febrero 2002

En *Allied Asault* te pondrás el uniforme de Mike Powell, teniente del primer batallón de Rangers aliados. Powell se repasará la guerra de abajo a arriba en misiones que van desde el norte de África a las trincheras francesas pasando por las playas de Noruega e incluso el territorio de la Alemania nazi.

En total, este juego de acción en primera persona ofrecerá 20 niveles muy extensos basados en campañas militares históricas. Se incluirán objetivos de sabotaje, como el famoso desembarco en la playa de Omaha, terreno que te resultará muy familiar si has jugado al estupendo *Day of Defeat*, un mod de *Half-Life*. En el juego tendrás acceso a un arsenal de armas de fuego que reproduce modelos reales de la Segunda Guerra Mundial, como la pistola Walter PP7, escopetas, rifles automáticos, bazucas, granadas, lanzallamas y bombas lapa. Hay también tanques Sherman M4, motocicletas y jeeps.

En las diferentes presentaciones del juego a las que hemos podido asistir, hemos podido probar tres misiones: la del desembarco en la playa de Omaha (sin duda la más espectacular), una ambientada en un pueblo repleto de francotiradores y otra en la que pudimos pilotar un tanque. Aunque hayas jugado a las dos versiones de la gris de Sony, el juego seguirá teniendo alicientes para ti, ya que Raven promete una inteligencia artificial muy optimizada, control fluido e intuitivo, efectos sonoros por doquier y unos gráficos estupendos cortesía del motor de *Quake III*.





ALIENS VS. PREDATOR 2

DESARROLLADOR: Monolith Productions · **DISPONIBLE:** Diciembre 2001

La primera entrega de la saga se hizo famosa por su apabullante atmósfera y porque en la práctica constaba de tres juegos en uno, ya que cada raza exigía una manera diferente de jugar. La secuela de este clásico reciente va a incorporar el enorme potencial grafico del nuevo motor LithTech 2.5, aunque la mecánica del juego es la misma. Se trata de conservar lo esencial, pero añadiéndole un plus de espectacularidad y excelencia tecnológica. Por suerte, el nuevo motor ha dado resultados mejores que en *No One Lives Forever*, cuya sinfonía de colores chillones hubiese estrangulado la atmósfera del juego.

Esta vez ha servido como herramienta para la creación de ambientes tenebrosos llenos de detalles que contribuyen a darle un aire nocturno y opresivo. Los muy bien dosificados efectos de iluminación dinámica contribuyen a darle un irrepetible clima de misterio. La beta que hemos probado incluye muchas de las misiones del marine y muy pocas del resto de razas, con lo que es difícil hacerse una idea precisa sobre si las diferencias entre una raza y otra van a ser tan pronunciadas como en el primero. Aun así, pronto podremos hablarte más en profundidad de un juego que ya casi asoma a la vuelta de la esquina.

DOOM III

DESARROLLADOR: id Software · DISPONIBLE: Por determinar



Casi todo lo que sabemos de este proyecto es lo que muestra el vídeo de escasa duración que id Software acaba de presentar en sociedad. Unas imágenes elocuentes, que hablan de un alto nivel gráfico, una amplísima galería de monstruos y la necesidad de hacernos cuanto antes con una GeForce 3 para evitar que el juego nos vaya al ralentí.

Aunque poco es lo que puede deducirse de su estructura general y sistema de juego, John Carmack, padre del proyecto, ha declarado que el juego va a ser un frenesí de pólvora de los que hacen que los teclados echen humo. Imaginería demoníaca, entornos futuristas, niveles de intrincado diseño y un héroe solitario que lo resuelve todo a punta de rayo láser. Es decir, un sofisticado *arcade* cien por cien id Software.



Las diferencias con respecto a los otros *Doom* va a garantizarlas la capacidad del nuevo motor gráfico: más velocidad, legiones de monstruos en pantalla y una iluminación en tiempo real que se adaptará de la forma más realista posible a personajes, objetos y construcciones. En este furtivo primer avance sólo nos es posible confirmar que *Doom III* va a tener gráficos mucho mejores que los de cualquier juego de id hasta la fecha, aunque no hay que ser muy perspicaz para intuir que el juego promete.

HALO

DESARROLLADOR: Bungie Software · DISPONIBLE: Por determinar





La fórmula "mata todo lo que se mueva" nació en Estados Unidos, y es allí donde se siguen desarrollando los mejores *arcade* de acción frenética. Así que no tiene nada de extraño que la compañía norteamericana por antonomasia, Microsoft, quiera editar su propia versión de lo que debe ser un *shooter* 3D en el siglo XXI.

Halo involucrará al jugador en un conflicto intergaláctico que enfrenta a una colonia espacial con los invasores Covenants. Armado con tecnología extraterrestre, deberás detener la invasión al tiempo que exploras la colonia y desentrañas sus misterios. La orgía de sangre y chatarra está garantizada, pero Bungie asegura que también podemos contar con algo de estrategia, la suficiente para tener entretenidos a los jugadores de PC sin por ello aburrir a los bastante más viscerales aficionados a las consolas.

El armamento a disposición del jugador va a ser formidable e incluirá desde pistolas semiautomáticas a rifles de plasma, cohetes o lanzallamas. Otro aliciente notable es que en algunos niveles se luchará a bordo de vehículos, como el jeep armado con ametralladoras que se pudo probar en la versión para Xbox hace unos meses.

El juego se dividirá en misiones con objetivos muy claros: atacar puestos de control de los alienígenas, robar tecnología de sus laboratorios secretos, rescatar prisioneros o hacerse con vehículos enemigos. En la versión para PC, *Halo* incluirá opciones multijugador muy variadas.

DUKE NUKEM FOREVER

DESARROLLADOR: 3D Realms · DISPONIBLE: Invierno 2002

Duke Nukem 3D fue el primer trabajo de un equipo de programadores que actuaba como compañía independiente dentro de la estructura de Apogee: 3D Realms. Desde 1994, 3D Realms dedicó sus esfuerzos a crear entornos de juego realistas y tecnología gráfica que se moviese a toda velocidad. Dos años más tarde salió a flote el resultado de estos esfuerzos: *Duke Nukem 3D*, un clásico instantáneo que borró la sonrisa del rostro de los creadores de *Doom*. Su secuela "definitiva", *Duke Nukem Forever*, lleva ya más de cuatro años en desarrollo y utilizará una nueva versión del motor gráfico de *Unreal Tournament*.

Todavía no hemos podido probarlo y del argumento del juego sólo se sabe que se desarrollará en Las Vegas y que, cómo no, su protagonista va a ser el visceral y deslenguado Duke. También podemos contar con la habitual invasión alienígena, simple pretexto para justificar las dosis industriales de violencia que tanto furor causaron en la primera entrega.

Una de las principales novedades de *DNF* será la posibilidad de manejar vehículos de lo más variopintos: un jeep, un asno, una Harley Davidson, una moto acuática y hasta una vagoneta, como en las películas de Indiana Jones.

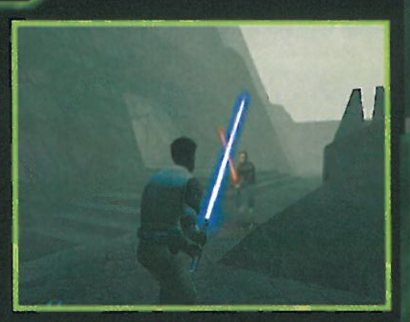
El vídeo presentado en la E3 de este año ya permite hablar de un juego grande, de espléndido aspecto y rico en escenarios de interactividad casi absoluta. Los desarrolladores juran y perjuran que se editará "durante el 2002", pero esta es ya la tercera o cuarta fecha que adelantan. A este paso, acabará batiendo el récord de retrasos de *Daikatana*, aunque lógico es pensar que esta vez el resultado será mucho mejor.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

DESARROLLADOR: Raven Software · DISPONIBLE: Primavera 2002

Allá por 1997 *Jedi Knight*, antecesor de este *Jedi Outcast*, vendió más de un millón de copias e hizo mucho por el éxito de la nueva generación de tarjetas gráficas. Era un juego de aspecto exuberante, acabado grandioso y sabor cien por cien *Star Wars*. Tras aquel éxito abrumador, a Lucas Arts sólo le quedaba poner en marcha la esperadísima secuela. Para ello se han asociado con Activision y la compañía desarrolladora más solicitada últimamente, Raven Software. El motor será, cómo no, el de *Quake III*.

La historia empieza unos años después del primer *Jedi Knight*. Katarn ha abandonado la Fuerza por miedo a sucumbir a su Lado Oscuro, pero deberá enfrentarse a un Jedi renegado que está utilizando tecnología punta para aumentar su poder. O sea, que lo que Raven ofrece es un juego dinámico para uno o varios jugadores, en el que podrás ponerte en la piel de un caballero Jedi y hacer todo lo



posible por el éxito de la causa rebelde. La Fuerza y tu arsenal de armas (que incluirá la impagable espada láser) van a ser tus principales aliados.

Como en *Jedi Outcast*, podrás utilizar las artes Jedi para dar inmensos saltos, curar heridos y enfermos, moverte a la velocidad del rayo, desplazar objetos y realizar todo tipo de despliegues de poder destructivo. Las misiones exigirán algo de habilidad y mucho de puntería, pero también las dosis de sigilo tan de moda en los juegos últimamente.

TAMBIÉN DARÁN QUE HABLAR

QUAKE IV · SERIOUS SAM · IRON STORM · NAKATOMI PLAZA

Además de los juegos de mañana, también vale la pena dar un repaso a los de pasado mañana y a aquellos cuyo proceso de desarrollo se lleva con el más estricto secretismo. Casi todos van para largo, pero no hemos podido resistir la tentación de contarte lo que sabemos de ellos.

QUAKE IV

DESARROLLADOR: Raven Software

DISPONIBLE: Por determinar

Raven va a encargarse de seguir con la mítica licencia de id Software, y va a hacerlo recogiendo el testigo donde lo dejaba *Quake II*, es decir, poniendo el énfasis en las opciones para un solo jugador. El motor empleado va a ser el mismo que el de *Doom III* y puedes contar con dosis inmoderadas de violencia gratuita.



SERIOUS SAM THE SECOND ENCOUNTER

DESARROLLADOR: Croteam

DISPONIBLE: Principios 2002

Si algo le faltaba al extraordinario *arcade* de Croteam era un poco más de variedad en las opciones para un solo jugador. Y eso es precisamente lo que ofrece esta segunda entrega, que contará con 12 extensos niveles ambientados en sitios tan diversos como Babilonia, América del Sur o extraños parajes medievales.



IRON STORM

DESARROLLADOR: 4X Studio

DISPONIBLE: Primavera 2002

En una realidad paralela, la Primera Guerra Mundial se ha prolongado 50 años debido a oscuros intereses armamentísticos. En los seis escenarios del juego se combinarán elementos característicos de la guerra de trincheras con armas y elementos modernos. Tu objetivo será poner fin a esta carnicería que tantos años dura.



NAKATOMI PLAZA

DESARROLLADOR: Piranha Games

DISPONIBLE: Por determinar

Una ignota compañía brasileña ha desarrollado el primer shooter puro basado en la licencia *La Jungla de Cristal. Nakatomi Plaza* volverá a ponernos en la piel del ilustre John McClane, que sigue enfrentándose, pistola en ristre y con más mugre que el palo de un gallinero, al omnipresente terrorismo internacional.



INFORME TYCOON
ESCUELA DE EMPRESARIOS

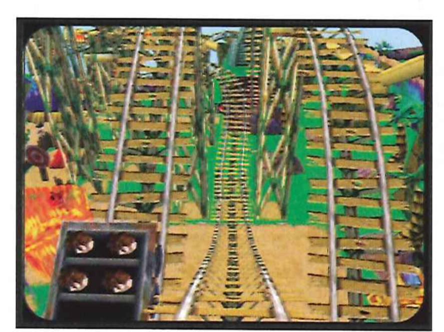
Por E. Artigas y X. Pita

Los simuladores de gestión empresarial celebran este año su décimo aniversario. Una década de éxitos que podremos celebrar a lo grande con toda una remesa de juegos nuevos, a cuál más sofisticado y complejo. Incluso Microsoft se ha apuntado al cumpleaños. Una ciudad dividida en vistosas cuadrículas o un campo de golf serán algunos de **los escenarios nuevos en los que podremos lucir corbata de marca y poner los pies sobre la mesa.**

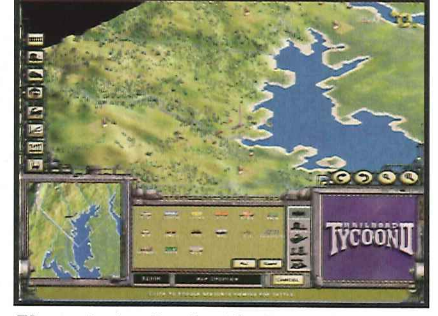
Gracias a los juegos de línea "tycoon" y demás simuladores de gestión estratégica, jugadores de todo el mundo han tenido la oportunidad de dirigir todo tipo de empresas, desde complejos industriales a hospitales pasando por parques de atracciones, complejos galácticos, estaciones de esquí o (pronto) hasta un parque zoológico. Lo cierto es que estas completas simulaciones de la actividad económica tienen un público muy fiel, tal vez no masivo (salvo excepciones), pero sí el suficiente como para que año tras año se editen una docena larga de títulos de este tipo.

En este primer año del milenio son bastantes los juegos de gestión que han visto o están a punto de ver la luz. Junto a productos de compañías especializadas en el género como MicroProse, Bullfrog o Monte Cristo, vamos a poder disfrutar pronto de la aportación de Microsoft, cuyo *Zoo Tycoon* pretende seguir los pasos de títulos como *Theme Park* o *Railroad Tycoon*, que en su día rondaron el millón de copias vendidas.

Muchos de los títulos en camino apuestan por puntos de partida originales y un acabado a la altura de los tiempos, desmintiendo el prejuicio de que los juegos de gestión empresarial son repetitivos, aburridos y técnicamente pobres.



***Theme Park* permitía crear atraciones de intrincado diseño.**



El rey de la simulación ferroviaria: *Railroad Tycoon*.

Simulaciones con corbata

La palabra "tycoon" significa simplemente "magnate". Con el tiempo se ha convertido en la etiqueta que agrupa a un puñado de juegos con evidentes elementos comunes, pero en un principio fue el apellido de un juego sorprendente que alcanzó ventas



Economic War fue el título de la edición europea del notable *Political Tycoon*.




Instalaciones deportivas, suministros: toda una ciudad a tus pies.

millonarias, *Railroad Tycoon*. Este título de MicroProse fue editado en 1991 y alguien saludó su aparición como "el salto a la madurez del género de estrategia".

La clave de su éxito fue que avanzaba varios peldaños en la dirección insinuada por *Populous*: dar al jugador pleno control de un proceso de crecimiento económico complejo. Desde luego, no se trataba de una fórmula cien por cien original. En muchos aspectos, se limitaba a recoger ideas de títulos como *Populous*, *Civilization* y *Sim City* y añadirles un plus de complejidad.

Los Tycoon son casi el único tipo de juegos que ha sobrevivido una década sin apenas cambios

Gigantes y gestores

La primera hornada de seguidores de este juego pionero incluía títulos como *Sim Ant*, *Theme Park World* o *Theme Hospital*, todos muy similares en su mecánica o en las soluciones técnicas adoptadas.

Aunque algunos de ellos se vendieron por centenares de miles, lo cierto es que los "tycoon" acabaron situándose más allá del muro que separa a los jugadores ocasionales de los expertos. El motivo es que los juegos de estrategia en tiempo real, mucho más espectaculares y dinámicos, se convirtieron en el nuevo estándar del género.

Dadas las circunstancias, a los simuladores de gestión no les quedó más remedio que apostar por una complejidad creciente, con lo que perdieron su inmediatez original y se convirtieron en un producto muy especializado. Aun así, siempre han conservado su público y constituyen uno de los pocos subgéneros que han sobrevivido una década sin apenas cambios significativos.

La asignatura pendiente de los nuevos "tycoon" es, por tanto, recuperar el interés del gran público. Hoy por hoy, esto parece reservado a los juegos de la serie *Theme Park* y a los continuadores de *Sim City*, sobre todo el "simulador social" *Los Sims*. Pero los "tycoon" puros y duros, en especial los de serie media, intentan hacerse un hueco apostando por planteamientos hasta ahora inéditos.

El límite está en la imaginación de los desarrolladores, más en concreto, en qué van a proponernos que gestionemos en el futuro. ¿Un campo de golf? ¿Una empresa dedicada al sector más delirante de las nuevas tecnologías? Sea como sea, estos juegos siguen avanzando con paso lento pero firme hacia el ideal de gestión versátil y control absoluto que formularon en su día los pioneros del género. Si eres de los que piensan que el mundo sería un lugar mucho menos interesante sin *The Industry Giant* o *Political Tycoon*, permanece a la escucha. Bill Gates busca sucesor y tú cada vez tienes más números.

Ésta es una de las agresiones ecológicas de *Industry Giant*.



Una atribulada jornada en el centro sanitario de *Theme Park*.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Deep Red • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** Por determinar

"Vaya directamente a la cárcel sin pasar por la casilla de salida". Si esta frase fue traumática **en algún momento de tu infancia**, ha llegado el momento de **pegar fuego a tu tablero de Monopoly**. Tu vocación especuladora **ya tiene cabida en el PC**.

MONOPOLY TYCOON

Con los juegos de PC que adaptan clásicos de tablero pueden ocurrir dos cosas: que se queden en una mera traducción a imágenes del reglamento o que cojan lo mejor de ellos para ampliarlos, darles forma y hacer algo que, aún siendo lo mismo, parezca nuevo. *Monopoly Tycoon* se adapta a esta segunda opción.

Como en el clásico, la razón última del juego sigue siendo crear el imperio más rentable y arruinar a tus oponentes. Tienes a tu disposición una ciudad dividida en manzanas de diferentes colores. Cada jugador, hasta un máximo de cinco, empieza la partida con varios bloques en su poder. Y ahí comienza la batalla. En tu mano está construir los edificios que te parezcan más rentables, asignar precios a las mercancías que vendes y buscar, en definitiva, la forma de hacerte muy rico.

"Give me the money"

Lo peor del juego de tablero era que tendía a hacerse bastante repetitivo. Avanzada la partida, todo se reducía a cobrar desorbitadas cantidades de dinero a aquel desdichado que cayese en tus propiedades. *Monopoly Tycoon* elimina esa sensación de monotonía. La partida solitaria se basa en una serie de misiones que debes ir superando. Los objetivos y el nivel de dificultad cambian en cada una de ellas. Te verás a ti mismo haciendo todo lo posible por lograr un número concreto de ventas o intentando ser el primero en conseguir unos beneficios determinados en un plazo de tiempo límite.

Un amplio sistema de menús te permite saber cómo marchan tus negocios en cualquier momento. Dispones de dos perspectivas, una en 3D, que permite seleccionar los edificios para que se desplieguen los menús informativos y de decisiones relacionados con éstos, y otra, más global, que te brinda la posibilidad de ver toda la ciudad con sus casillas coloreadas. Cada color se corresponde con un jugador y los puntitos que se mueven por las calles son los transeúntes.

El tráfico peatonal es una buena referencia para saber si las cosas marchan como las habías planeado: a más afluencia de

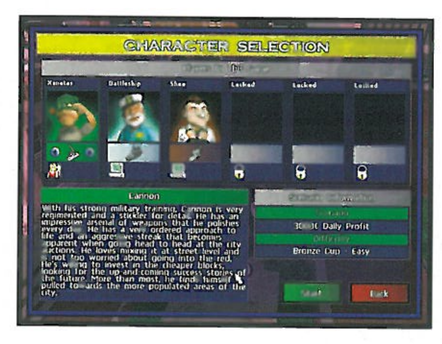


La subasta, un momento de tensión que dispara tu adrenalina.





Los menús te permiten saber cómo lo hacen tus contrincantes.



Tú y tus contrincantes. Comienza la batalla.

compradores, mayor beneficio para tus arcas. Una simple encuesta a los habitantes de una calle te pone al corriente de sus necesidades. Debes actuar en consecuencia y construir lo que te pidan.

También puedes saber en cualquier momento cómo progresan tus contrincantes. Aunque las posibilidades se reducen (evidentemente, no puedes subir los precios de venta de una cafetería que no te pertenece) al mero hecho de ver cómo lo están haciendo tus rivales, una información básica para planificar tu estrategia.

No hay respiro

Al ser *Monopoly Tycoon* un juego desarrollado en tiempo real, la interfaz pretende ser lo más cómoda posible. Los menús cumplen con su cometido, ya que un vistazo rápido te proporciona la información necesaria, pero el sistema de cámaras no resulta del todo eficaz en fases avanzadas, cuando tu imperio se ha extendido y diversificado.

Uno de los aspectos más destacables del juego son las subastas. En un determinado momento puede que desees hacerte con la propiedad de una calle que pertenece a la ciudad. Para ello, puedes activar una puja. Transcurrido un tiempo, el juego te emplaza automáticamente en una sala de subastas. Los oponentes pueden subir tu oferta o simplemente retirarse. Si sucediese esto, el bloque pasa a ser de tuyo, con lo que se acaban los problemas de rentas y el beneficio de la calle se incrementa.



Buen rollito en el mundo del Monopoly Tycoon. Colorines y felicidad para dar y tomar.

Es probable que te sientas un poco desorientado en las primeras partidas. Pero una serie de estupendos tutoriales te ponen en situación. Con ellos aprendes las nociones básicas para desenvolverte con soltura dentro del juego.

El entorno físico está representado en unas muy correctas 3D. Todo tiene un aspecto muy alegre, de plácida viñeta infantil, lo que no deja de ser paradójico, porque tu papel es el de un despiadado monopolista dispuesto a aplastar cualquier atisbo de competencia. Interpretaciones sociológicas aparte, la variedad en el tipo de modelos de edificios es algo de agradecer. Olvídate de ver una ciudad gris: en *Monopoly Tycoon* todos son felices. Mientras duren los beneficios, claro.

Si el Monopoly de siempre se te hacía demasiado simple, éste puede ser para ti el juego del año

En el apartado multijugador, puedes enfrentarte a otros contrincantes vía LAN o Internet. Y ten por seguro que es tanto o más divertido que el juego en solitario. Lástima que no se haya incluido una opción de juego por turnos que permita competir a varios jugadores en un mismo ordenador, al más puro estilo de las partida de tablero.



Esos puntitos que ves no son hormigas. Son transeúntes. Y cuantos más, mejor.



Fijar precios que te den beneficios sin resultar disuasorios es una de las claves.

Si el *Monopoly* de siempre, el de casillas, fichas y tablero, te gustaba pero se te hacía demasiado simple, éste puede ser para ti el juego del año. Eso sí, los que están pensando en pegar tiros y dejar seco a los rivales a golpe de Parabellum ya pueden ir buscándose otra cosa. Aquí las batallas se libran a golpe de talonario.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Top Flite • **EDITOR:** Activision • **PRECIO:** 5.990 pesetas

GOLF RESORT TYCOON

Regentas un campo de golf y tus clientes son un puñado de multimillonarios prepotentes y quisquillosos. ¿Cuántas horas estás dispuesto a dedicar a hacerles felices?

Par 5, hoyo 1, tres golpes bajo par. Puede que esto aún te suene a chino, pero *Golf Resort* va a conseguir que te familiarices con esta extraña sopa de cifras y letras. Otros juegos te han propuesto que seas tú quien juegue y se pelee con el par del campo, pero lo original de este simulador de Top Flyte es que esta vez te tocará gestionar las instalaciones mientras otros juegan.

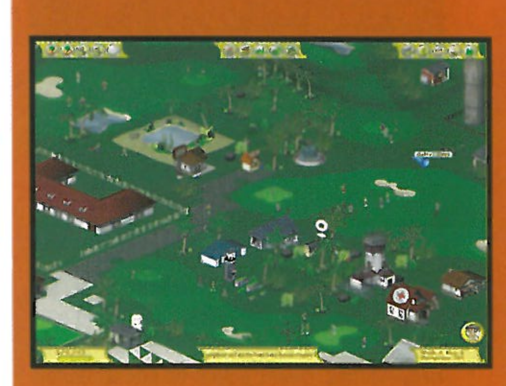
El objetivo es ganar el máximo dinero posible haciendo que los clientes se lo pasen bien en tu campo. Y no sólo se trata de construir hoyos de dificultad creciente: debes contratar personal cualificado que mantenga tu campo en perfectas condiciones y luego debes fijarte en lo que piensan tus clientes, anticiparte a sus deseos y urdir formas cada vez más maquiavélicas de conseguir que aflojen la mosca. No pueden faltar tiendas, lavabos, hoteles, restaurantes y todas las instalaciones necesarias para que nadie eche en falta nada en tu campo. Y así, entre menú y menú, decisiones y buenas y malas noticias, van volando las horas.

Caprichosos y antipáticos

Como en los "tycoon" de ultimísima generación, parte de la gracia reside en que las reacciones de tus clientes son poco menos que imprevisibles. Esa caterva de ricachones de medio pelo consigue sacarte de quicio con diabólica frecuencia. En más de una ocasión llegas a desear estrangularles y patear sus gordos traseros con el palo del drive, pero en el fondo sabes que sin ellos no eres nadie.

Plegarte a tus deseos te obliga a rediseñar el campo, habilitar espacio para nuevos servicios u optimizar los ya existentes. Basta con que sigas el clásico método del palo y la zanahoria: repite lo que guste y cambia inmediatamente lo que sea motivo de protestas o descenso en el número de visitantes. Piensa que tu campo no es más que un ensayo general del campo perfecto que sin duda llegarás a construir algún día. Diseña, rediseña y gestiona sin descanso.

En fin, que hablamos de un juego apto para incondicionales de la línea *Tycoon* o aficionados al más geriátrico los deportes. Si entras en cualquiera de estas dos categorías, prepárate para pasar un montón de tardes entre hoyos, palos y *caddies* virtuales.



Llega un punto en el que casi hay más terreno edificado que espacio para jugar.



La vista en 3D permite seguir de cerca a tus clientes y estudiar mejor sus reacciones.



Un diseño de las instalaciones equilibrado ayuda a triunfar.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 266; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



VEREDICTO

Apto para aficionados a este tipo de simuladores con mucha hambre atrasada de gestión. Diseñar campos de golf con recorridos cada vez más complejos y ver cómo la gente los visita y juega en ellos es divertido, sí, pero lo malo es que este juego no permite hacer mucho más.

6

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Software 2000
EDITOR: Activision/Proein• **PRECIO:** 5.990 Pesetas

FAST FOOD TYCOON

No es una idea cien por cien inédita, pero sí que **resulta bastante curiosa. Se trata de regentar un cadena de restaurantes de comida rápida y hacerla crecer** hasta que tu imperio gastronómico abarque todo el planeta.



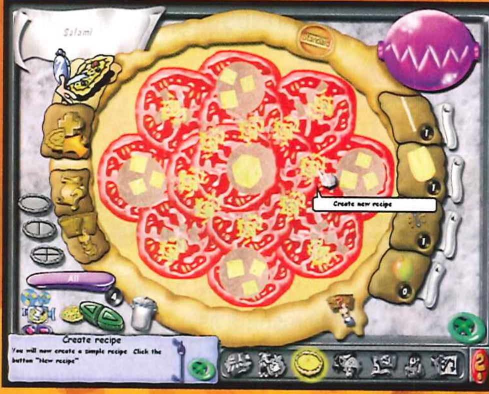
Oído al parche: *Fast Food Tycoon* es en realidad *Pizza Syndicate*, juego editado en su día por Dinamic Multimedia. Si ya te lo compraste, no cometas el error de comprártelo de nuevo. Si no es así, vale la pena que sepas que se trata de un "tycoon" atípico, bastante menos intuitivo que de costumbre.



Por suerte, existe un tutorial que debes seguir paso a paso y que resulta muy útil. Sólo así aprendes cómo desembarcar en una de las 20 ciudades del juego, abrir una pizzería y hacer que funcione. Alquilas un local, lo decoras y creas un menú con las pocas pizzas que ya tienes. Si abres el restaurante y nadie entra es probable que te preguntes cómo conseguir que una alma caritativa pague por comerse lo que sale de tu cocina. Depende, puedes optar por la ética del trabajo y la cocina creativa o eliminar a la competencia con prácticas mafiosas, pero lo que nunca deberías olvidar es que el cliente siempre tiene razón.

No está nada mal, pero duele pensar que hace no mucho tiempo se podía comprar bastante más barato. Dinamic, cuánto se te echa en falta.





Para hacer una pizza no hace falta saber cocinar. Otra cosa es si luego se la come alguien.

SKI RESORT TYCOON

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Cat Daddy Games • **EDITOR:** Activision/Proein • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

¿Qué es el esquí? ¿Un deporte de pijos o un suplicio masificado? **Cat Daddy pone tu capacidad de gestión bajo cero, así que ya puedes ir descongelando las ideas.**

La marabunta snob ha llegado. Súbeles a la cima y ellos te lo agradecerán... si no se descalabran.

Tú, la montaña y la puerta de acceso. Así empieza este juego. Convertir la montaña en una estación de esquí y una máquina de ganar dinero lleva su tiempo, pero no es muy difícil si tienes un cierto instinto para los negocios. ¿Dónde prefieren comer o alojarse los esquiadores? ¿Cuando acaban de bajar del telesilla o antes de subirse a él? Posicionar estratégicamente las instalaciones te ayuda a que todo sea más rentable. La fórmula es la de siempre: cliente satisfecho, jugador rico. Tan simple como eficaz, y con las pinceladas de humor necesarias para hacerlo francamente entretenido.



Este *Tycoon* tal vez no pase a la historia, pero sí permite echarse unas buenas risas a costa de los esquiadores que caen de forma aparatosa y huyen como conejos al grito de "Avalancha". No está mal reír al tiempo que planificas y prosperas.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PI 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 266; 32 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



GESTIÓN CON FUTURO

Por si fuera poco el festín de gestión estratégica que nos han deparado los últimos tiempos, **un puñado de títulos con vocación empresarial están ya a la vuelta de la esquina.** Lo que está por ver es cuántos de ellos llegarán a nuestro país y cuándo.



ZOO TYCOON

DESARROLLADOR: Blue Fang Games · DISPONIBLE: Noviembre 2001

Zoo *Tycoon* es la aportación de Microsoft a este nutrido y competitivo género. Como puedes deducir por su nombre, el juego de marras nos ofrecerá la opción de construir y dirigir un parque zoológico. Deberás construir jaulas, adoptar a nuevas fierecillas, velar por su salud y su seguridad y, al mismo tiempo, mantener el nivel de satisfacción de los clientes por las nubes.

Como pudimos comprobar en una beta casi definitiva, la compañía Blue Fang (fundada por antiguos miembros de Sierra) está enfrascada en el diseño de un juego completo y variado, con cuarenta animales, sesenta tipos de recinto para ellos y cuarenta materiales de construcción distintos. Los amantes de los animales se lo van a pasar en grande.

La IA de los animales promete ser revolucionaria.



INDUSTRY GIANT II

DESARROLLADOR: JoWood · DISPONIBLE: Enero 2002



Tras el éxito de la primera entrega, JoWood ya trabaja en *Industry Giant II*. La mecánica será exactamente la misma que en el original: deberás convertir una hermosa pero improductiva sucesión de bosques y prados en un paisaje industrial lleno de apestosas fábricas. Sí que cambian los pequeños detalles, ya que podrás disponer de barcos desde el principio del juego así como acceder a nuevos de productos y vehículos.

Como se espera de toda segunda parte, en la reciente ECTS pudimos comprobar que se ha agilizado la mecánica del juego ofreciendo un mejor control sobre los medios de transporte y dando algo más de variedad al desarrollo de las partidas. Por cierto, *IG2* dispondrá de una única campaña, aunque con un número de mapas poco menos que infinito.

CAPITALISM II: Professional

DESARROLLADOR: Enlight Software · DISPONIBLE: Por determinar



Al primer *Capitalism* se le reprochó que entre tanto dato y tanto menú estadístico se echaban de menos opciones claras y manejables, algo que se pretende resolver en esta entrega. De entrada, dispondremos de un completo tutorial o modo amateur con el que aprender los rudimentos de la alta gestión de empresa. También se ha incorporado una innovadora interfaz que simplificará el control sobre los diferentes aspectos del juego, así como animaciones realistas para representar con mayor exactitud y detalle lo que ocurre en la ciudad y las fábricas. Además, el juego también tendrá modo multijugador.

SPRING BREAK

DESARROLLADOR: Deep Red
DISPONIBLE: Primavera 2002



Parece que los chicos de Deep Red le han pillado el gustillo a esto de amasar fortunas. Tras dar por concluido Monopoly Tycoon, se han puesto a trabajar en un juego en el que construirás y dirigirás un complejo turístico. En tu paraíso virtual no faltarán hoteles, bares, restaurantes, actuaciones musicales y diversas actividades lúdicas.

Spring Break, que será editado por Eidos, incluirá diversos escenarios emplazados en distintas islas, en las que deberás hacer felices a clientes con gustos variados.

CASINO TYCOON

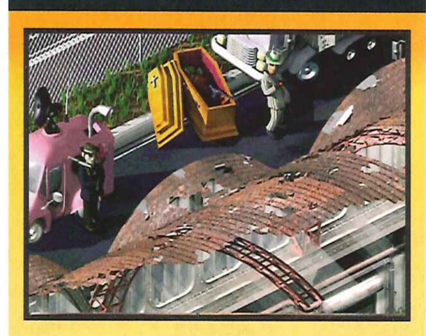
DESARROLLADOR: Cat Daddy Games/Montecristo
DISPONIBLE: Por determinar

Esta vez se trata de gestionar un casino, ya sea en Montecarlo, el misterioso Oriente o en la capital del juego por antonomasia, Las Vegas. Los gráficos van a ser en 3D, y muy probablemente estarán años luz por encima de la competencia directa, pero no contará con un modo multijugador. Deberás controlar cada uno de los aspectos singulares de la gestión de tu imperio, desde las mesas de póquer y la dirección de los recursos generales al tipo de estructuras que deberás crear para tener a tus clientes satisfechos (hoteles, bares, tiendas...).



GADGET TYCOON

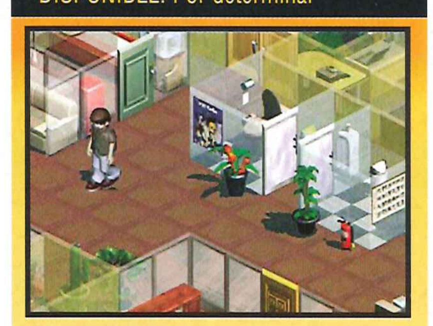
DESARROLLADOR: Montecristo
DISPONIBLE: Por determinar



Nuestra bola de cristal anuncia que tu papel en esta función será el de un joven licenciado en empresariales que deberá asumir los mandos de una empresa al borde de la quiebra. Manejando correctamente el departamento de investigación y la cadena de producción, deberás fabricar los artefactos mas estrambóticos que se te pasen por la cabeza. Tampoco deberás olvidar aspectos tan importantes como el marketing y la administración correcta de tu fabrica, así como mantener a raya a la competencia, ya sea mediante sabotajes o espionaje industrial. *Gadget Tycoon* se encuentra en su última etapa de desarrollo, por lo que en breve podremos disfrutar de él.

VENTURE TYCOON

DESARROLLADOR: Animedia
DISPONIBLE: Por determinar



La compañía coreana Animedia Entertainment esta trabajando en la versión internacional de *Venture Tycoon*, su primer juego de gestión empresarial. El juego, que ya ha sido publicado en Corea, nos permitirá escoger y decorar nuestra oficina, alquilar y manejar a los empleados, supervisar el funcionamiento de los proyectos y, evidentemente, controlar el estado general de la empresa.

Venture Tycoon ha sido diseñado con la cooperación de la Universidad Nacional de Seúl, por lo que se supone que reproducirá fielmente la realidad del mundo de los negocios. Además, se ha añadido un modo multijugador en el que los jugadores se podrán ayudar mutuamente.

SKATEBOARD PARK TYCOON

DESARROLLADOR: Activision
DISPONIBLE: Por determinar

El juego ya está terminado, pero ni se sabe cuándo ni de qué manera se distribuirá en nuestro país. La idea no está mal: construir un complejo de skateboarding para que la gente se lo pase en grande haciendo cabriolas y rompiéndose la crisma, pero probablemente sea una de las propuestas más flojas de esta lista.

Si tus rampas y diseños tienen éxito, ganarás popularidad y podrás acceder a nuevos retos y ciudades para acabar erigiendo una cadena de complejos donde practicar skateboarding.

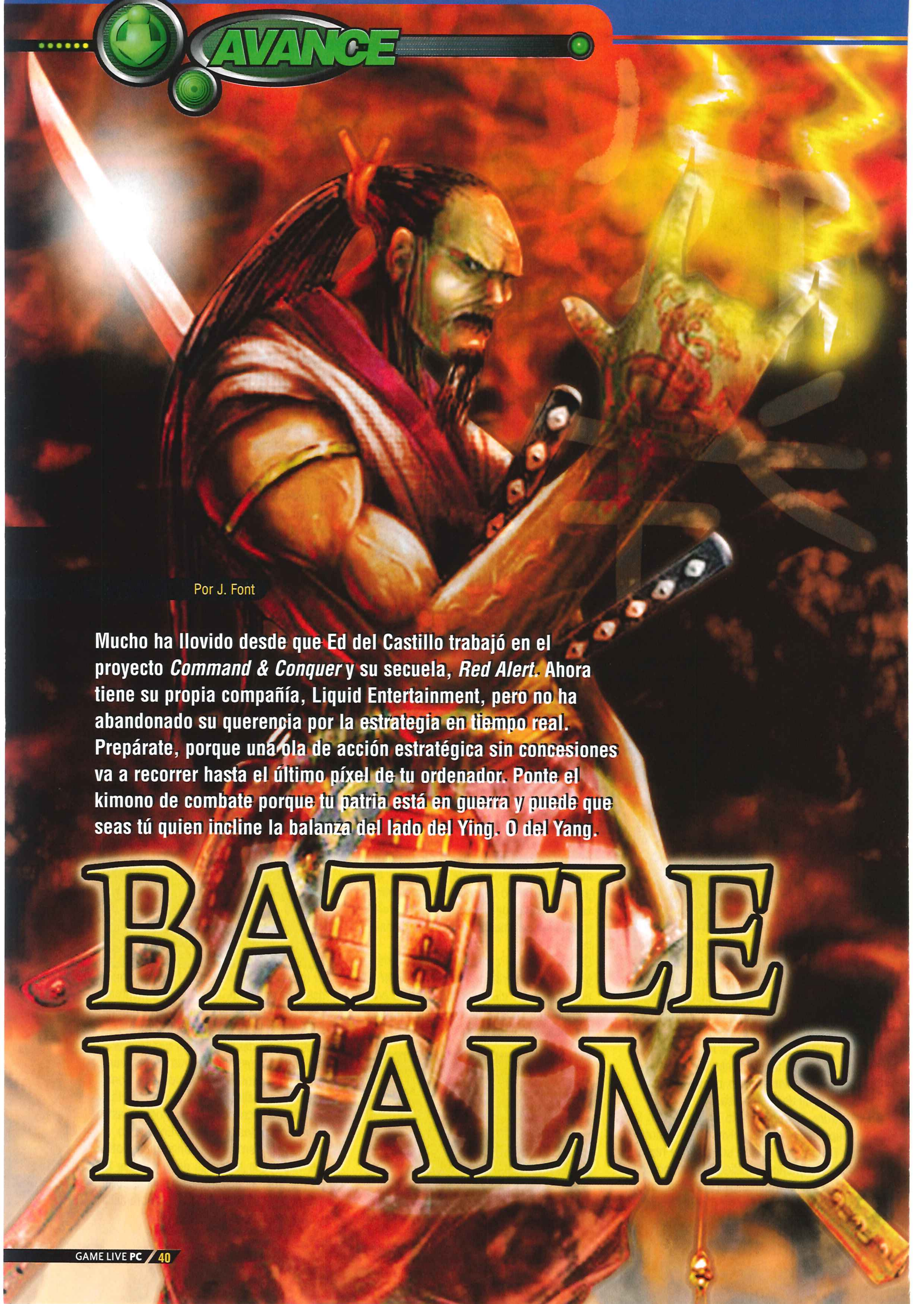


SKI RESORT TYCOON 2

DESARROLLADOR: Cat Daddy Games
DISPONIBLE: Por determinar



Si tras jugar a *Ski Resort Tycoon* te quedas con ganas de más deporte invernal, Cat Daddy Games ya tiene preparada una secuela, en la que se pretende aumentar la profundidad del juego. Esta vez no vas a limitarte a la gestión, ya que podrás controlar a un esquiador en tercera persona, hacer que realice todo tipo de piruetas, incluso en recorridos nocturnos, y hasta conducir motos de nieve. En cuanto al sonido, el mismo tema sonará una y otra vez hasta que te hartes de él y crees tu propia emisora de radio para decidir por ti mismo cuál va a ser la banda sonora de la estación de esquí.



Por J. Font

Mucho ha llovido desde que Ed del Castillo trabajó en el proyecto *Command & Conquer* y su secuela, *Red Alert*. Ahora tiene su propia compañía, Liquid Entertainment, pero no ha abandonado su querencia por la estrategia en tiempo real. Prepárate, porque una ola de acción estratégica sin concesiones va a recorrer hasta el último píxel de tu ordenador. Ponte el kimono de combate porque tu patria está en guerra y puede que seas tú quien incline la balanza del lado del Ying. O del Yang.

BATTLE REALMS



Battle Realms es el nombre del proyecto en que está embarcado en la actualidad Ed del Castillo, un virtuoso de la creación informática. Se trata de un juego de estrategia ambientado en el Japón feudal, en el que un sólido argumento dará coherencia a la campaña.

El juego se basará en las peripecias de Kenji, un poderoso guerrero que vuelve a su patria tras años de exilio. Las dos facciones que se disputan el control del territorio, el Clan de la Serpiente y el del Dragón, se mueren de ganas de contar con sus servicios. Kenji deberá escoger bando y, de paso, posicionarse en el eterno conflicto entre el bien y el mal, el Ying y el Yang, la luz y las tinieblas. Toda esta empanada metafísica se traduce en la práctica en la posibilidad de participar en dos campañas muy diferentes entre sí.

La versión definitiva del juego constará de 36 escenarios divididos en dos campañas. El mapa global abarca varias regiones y el diseño del juego consistirá en realizar una serie de objetivos concretos y después elegir el siguiente paso teniendo en cuenta el diferente nivel de dificultad de cada una de las misiones.

Durante tus aventuras tendrás la oportunidad de utilizar los denominados Zen Masters. Su papel en el juego es parecido al de los héroes de algunos juegos. Según Ed del Castillo, "en el modo historia, los Zen Masters son cruciales en el guión y en las estrategias. Son los actores principales. En el modo multijugador pueden suponer la diferencia entre la victoria y la derrota". Podrás disponer de ellos en misiones sucesivas siempre que sobrevivan.

La isla del sol naciente

Uno de los retos que ha afrontado el equipo de desarrollo es crear un juego de combate flexible y dinámico sin que ello suponga renunciar a la profundidad estratégica. Según explica Del Castillo, "se ha



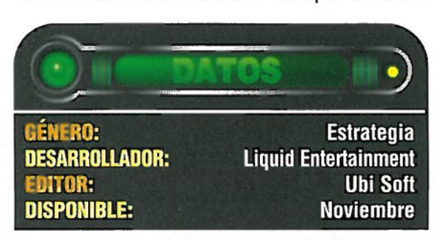
El juego aportará una nueva visión de la estrategia. Mucho dinamismo y buenos gráficos son sus principales bazas.

trabajado mucho en los elementos de base, en la estrategia de combate elemental. Por ejemplo, la posibilidad de combinar las unidades ente sí para que desarrollen funciones diferentes hace los combates mucho más flexibles y ricos".

Inmediatez y dinamismo son aquí las palabras clave: basta con un pequeño conjunto de edificios para afrontar la partida y las unidades se generarán de forma automática. El sencillo sistema de aprendizaje que incorporará el juego va a hacer posible que en muy poco tiempo sepas disponer las construcciones básicas y consolidar un sistema estable de obtención y mejora continua de tus unidades.

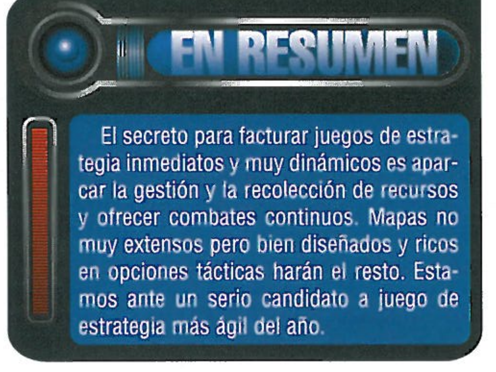
Una vez situado en el escenario deberás decidir qué funciones les asignas. Podrás hacer que recolecten recursos (sólo hay tres: arroz, agua y caballos) o enviarlos al dojo de entrenamiento para convertirlos en unidades de combate. Aunque deberás

Las unidades, más grandes de lo habitual, cuentan con movimientos y animaciones en 3D muy detallados



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Liquid Entertainment
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

El secreto para facturar juegos de estrategia inmediatos y muy dinámicos es aparcar la gestión y la recolección de recursos y ofrecer combates continuos. Mapas no muy extensos pero bien diseñados y ricos en opciones tácticas harán el resto. Estamos ante un serio candidato a juego de estrategia más ágil del año.



combatir sin pausa y casi desde el principio de las misiones, nunca estará de más que intentes mejorar tus unidades enviándolas al dojo con cierta frecuencia para reciclarlas o para que aprendan técnicas de combate nuevas.

El juego llama la atención por el tamaño de sus unidades, mucho más grandes que en casi cualquier juego de estrategia con perspectiva isométrica. Eso ha hecho posible dotarlas de movimientos y animaciones en 3D muy detallados, como si se tratase de un ejército de extras en una película de Jackie Chang. "Siempre hemos pensado que los ETR al uso son demasiado solemnes y muy poco vivos", explica Del Castillo. "La mayoría de las veces parecen más tableros sobre los que van evolucionando piezas que un verdadero combate entre dos ejércitos".

Está claro que este enfoque tan detallado no sería posible en un juego con muchas unidades en pantalla. Del Castillo y su equipo han preferido trabajar en escenarios pequeños que posibiliten encuentros continuos entre grupos reducidos de unidades, con lo que las tácticas de combate pesarán mucho más que el diseño estratégico a gran escala. "Cuanto más grande sea un mapa, más soldados deberás crear antes de los ataques, ya que estarás más tiempo desplazándote y darás al enemigo algo más de margen para fortalecer sus defensas", argumenta Del Castillo. "Los mapas pequeños hacen que un ejército poco numeroso pero bien dirigido estratégicamente tenga posibilidades de triunfar". Es una idea que tal vez no compartan los macro-estrategas de pro, pero que dará una agilidad considerable al desarrollo del juego.

El tamaño de las unidades te permitirá apreciar sus movimientos con todo lujo de detalles.



Los mapas serán pequeños, pero ricos en detalles y posibilidades de interacción.



Combates continuos y muy sangrientos: un festín para aficionados a la estrategia dinámica.

Claustrofobia y tamaño

Otro apartado en el que *Battle Realms* puede marcar diferencias sustanciales es el de los gráficos. Los desarrolladores están trabajando en la creación de un entorno lo


Encontrarás caballos a los que domar para dedicarlos al transporte o la caballería.


Con las torres de vigilancia podrás hacer que retroceda el velo del escenario.


Aprovechar las habilidades de cada unidad es la mejor forma de reducir las bajas.

más variado e interactivo posible. Encontrarás bosques en que ocultarte y ríos que dividirán el mapa convirtiendo vados o puentes en zonas estratégicas de vital importancia. También se podrá interactuar sobre elementos del escenario.

La beta que hemos jugado tiene un par de lunares que muy probablemente se resuelvan en la versión final: el reducido campo de visión de las unidades y la rigidez del sistema de cámaras. Según Del Castillo, "son dos aspectos en los que aún estamos trabajando, aunque tal y como funciona nuestro sistema, basta con cambiar un número para que el campo de visión varíe, así que el resultado final será bastante menos claustrofóbico".

En cuanto a la cámara, "lo que vemos en la beta es el ángulo de cámara que el juego adoptará por defecto, pero en la versión final tendrás un cierto control de la cámara, aunque limitado. Creemos que los sistemas de cámara cien por cien flexibles sólo hacen que el juego sea más complejo y que cueste más centrarse en la estrategia". O sea, que es muy probable que la flexibilidad quede reducida a un sistema de zoom y que no se pueda hacer girar el ángulo de cámara.

Los desarrolladores no se han olvidado de las opciones multijugador, que incluirán tres modos distintos de juego. Además, está previsto que la versión final incluya un sencillo editor de escenarios, arma infalible para darle algo más de cuerda a los juegos cuando campañas y modos múltiples empiezan a perder parte de su encanto.

LA ESTRATEGIA SEGÚN ED DEL CASTILLO

Ed del Castillo, que empezó en el sector trabajando para Westwood en la saga *Command & Conquer*, cree que a la estrategia le faltan ideas innovadoras y por eso se ha sacado de la chistera unas cuantas.

GAME LIVE: ¿Crees que *Battle Realms* reivindica la esencia de los juegos de estrategia en tiempo real (ETR)?

ED DEL CASTILLO: En absoluto. La esencia original de los ETR era como el primer paso de un niño en un mundo mucho más grande. *Battle Realms* pretende renovar el género. Nos gustaría que la gente le pidiese mucho más a los ETR de ahora en adelante.

GL: Una buena IA es clave en los juegos de estrategia. ¿Crees que os las habéis arreglado para darle a las unidades enemigas un comportamiento "racional"?

EDC: Cualquiera que te diga que la IA de su juego reproduce el comportamiento racional te está mintiendo. Eso es algo que aún no se ha hecho. Creo que hemos hecho un buen trabajo proporcionándole al jugador un enemigo competitivo y sorprendente. Esperemos que a la gente le guste: nunca hemos jugado contra una IA mejor que ésta.

GL: Has trabajado con Sid Meier. ¿Piensas que el sistema de turnos ha quedado anticuado?

EDC: Creo que todavía tiene su espacio. Ahora mismo estoy aprovechando la hora del almuerzo para jugar a *Advanced Wars* en mi Game Boy Advanced y creo que es un gran juego. Me encanta su mecánica, y al ser un juego de portátil me parece ideal para jugarlo en ratos perdidos o periodos de espera.



GL: Como pionero del género, ¿qué futuro le ves a la estrategia en tiempo real?

EDC: Es difícil de decir. Cada vez abundan más los productos del tipo "yo también", que no aportan nada. Lo que de verdad hace falta son ideas nuevas. Esperamos que *Battle Realms* aporte algunas. Pero poco a poco los ETR se irán pareciendo más a los juegos de rol. La incorporación de elementos de otros géneros acabará produciendo juegos estelares.

GHOST

Por S. Sánchez

La amenaza fantasma se abate sobre la república de Georgia. En estos tiempos de corrección política extremada, es de agradecer que Red Storm no se haya dejado intimidar y esté a punto de regalarnos un juego de comandos de élite. Esta vez no van a enfrentarse policías contra terroristas, sino las fuerzas secretas de Bush Junior contra el último reducto de la Guerra Fría.

Días antes de que se iniciara el despliegue terrestre en Afganistán, la prensa informaba de que comandos de élite norteamericanos y británicos ya se encontraban en la zona realizando misiones de suma precisión. *Ghost Recon* está inspirado en uno de estos comandos. En este juego tomarás el control de una unidad ficticia llamada The Ghosts. Sus integrantes actúan en grupos de hasta seis personas y han sido entrenados para enfrentarse a regimientos enteros, aunque su principal característica es pasar desapercibidos.



Tras varios años trabajando en la saga *Rainbow Six* y *Rogue Spear*, al equipo de Red Storm todavía le quedaban ganas de seguir exprimiendo la licencia de Tom Clancy, aunque se les hacía necesario un cambio. Según explica Brian Upton, jefe de proyecto de *Ghost Recon*, "se nos había pasado por la cabeza hacer un *Rainbow Six 3*, pero el equipo ya estaba un poco cansado de hacer siempre lo mismo y corríamos el peligro de sufrir el síndrome *Tomb Raider*".

¿Qué hacer entonces? Según Upton, incluso se plantearon aparcar a Clancy y desarrollar un juego de acción táctica ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, una serie de consultas con jugadores de *Rainbow Six* experimentados hicieron que cambiasen de opinión: "Casi todos nos decían que les encantaba el nivel de realismo de nuestros juegos, pero que echaban de menos algo más de acción y flexibilidad en el diseño de las misiones, así

RECON


Durante el juego, la única perspectiva posible será en primera persona.

que se nos ocurrió que si el juego tenía como protagonistas a los miembros de una unidad militar en lugar de un grupo de policías, el diseño de misiones podría ser más variado y la jugabilidad más rica".

Eso va a ser *Ghost Recon*: un juego protagonizado por fuerzas de élite en el que los rivales no serán terroristas, sino ejércitos enemigos. El arsenal será, en consecuencia, mucho más completo y sofisticado que en los anteriores juegos de Red Storm.

A cielo abierto

Rainbow Six perfeccionó hasta extremos insospechados la acción táctica en escenarios interiores, pero la apuesta de *Ghost Recon* es llevar toda esa precisión técnica y realismo a grandes espacios abiertos. Eso implica que el motor gráfico de *Rainbow Six* sólo haya podido aprovecharse en un 40%, aunque a juzgar por la beta examinada han hecho auténticas virguerías con el 60% restante.

Los enemigos serán soldados, no terroristas, y el arsenal será más completo y sofisticado que nunca

Si has jugado alguna vez a algún *Rainbow Six*, recordarás lo angustiosas que resultaban las raras ocasiones en que teníamos que desplazarnos por zonas descubiertas. *Ghost Recon* ha resuelto esto dotando a las unidades de una extraordinaria habilidad para camuflarse entre los elementos del escenario, ya sean rocas o minúsculos arbustos.

El escenario elegido para el desarrollo de *Ghost Recon* será Georgia, la república ex soviética situada al noreste de Turquía. El pretexto argumental es una supuesta toma del poder por parte de una facción de recalcitrantes comunistas. Tu escuadrón intervendrá en defensa de la libertad y quién sabe qué oscuros intereses geoestratégicos.

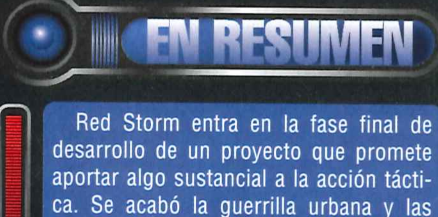

Pues sí, aquello debe ser un búnker.


Mejor nos aseguramos de que no pasen del puente.

El tipo de misiones va a ser muy variado. Intervendrás en acciones de rescate, como de costumbre, pero también atacarás bases rebeldes, protegerás las posi-



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Red Storm Entertainment
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Diciembre



Red Storm entra en la fase final de desarrollo de un proyecto que promete aportar algo sustancial a la acción táctica. Se acabó la guerrilla urbana y las acciones sincronizadas entre cuatro paredes. *Ghost Recon* promete ser tan revolucionario como lo fue *Rainbow Six* en su día.

BUSCA LAS SEIS DIFERENCIAS

No, *Ghost Recon* no es una expansión de la serie *Rainbow Six/Rogue Spear*. Se trata de un concepto nuevo sin apenas precedentes en la práctica de Red Storm. Para que lo veas más claro, te detallamos las principales diferencias.

	RAINBOW SIX	GHOST RECON
1	Los protagonistas son la unidad antiterrorista Rainbow.	Los protagonistas son una unidad militar de los Estados Unidos.
2	Las misiones suelen desarrollarse en espacios cerrados.	Las misiones suelen desarrollarse en espacios abiertos.
3	Las misiones se planifican al detalle antes de la fase de acción.	Las misiones se planifican en tiempo real una vez iniciada la acción.
4	Las unidades tienen acceso a todo tipo de armas.	Las unidades están especializadas en un armamento determinado.
5	No se puede grabar la partida durante las misiones.	Se puede grabar la partida durante el desarrollo de las misiones.
6	Tienes que justificar cada una de las balas que disparas.	Eres un soldado en terreno enemigo. Disparar es tu trabajo.


Los carros blindados tampoco van a faltar a su cita con Red Storm.

A eso le llamo yo ir vestido para la ocasión.

PRESENTEN ARMAS

En *Ghost Recon* podrás elegir entre cuatro tipos de soldado. Cada uno dispone de unas combinaciones de armas distintas. A medida que avance la campaña, aparecerán especialistas que tienen a su disposición armas especiales como el rifle de asalto M203, el rifle de francotirador L96A1 o la escopeta RPK74.

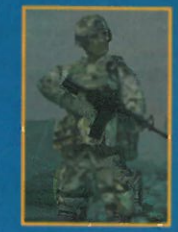
SOLDADO

Suelen ir equipados con una M16 reglamentaria y pueden llevar un lanzagranadas M203 acoplado al arma para situaciones de emergencia. Como complementos, pueden elegir entre unos prismáticos, munición extra o una pistola con silenciador.



FRANCOTIRADOR

Este tipo de soldado no podrá elegir otra arma que no sea un rifle acorde con su especialidad. El M24 es el estándar. En distancias cortas, podrán usar una pistola M9. Entre sus complementos destacan las granadas, la pistola con silenciador o la munición extra.



ARTILLERO

Dales un M249 y los convertirás en la fuerza bruta del grupo. Su arsenal no estará completo sin una pistola con silenciador, granadas, prismáticos o munición extra. Hay unidades especiales que utilizan MP5, un tipo de armamento muy útil para las misiones urbanas.

EXPERTO EN EXPLOSIVOS

Durante la misión empuñarán un rifle SA80 o un M4. Pero cuando las cosas se pongan feas, podrán usar el lanzacohetes antitanque MI36, explosivos plásticos, granadas y (si el ruido está contraindicado) una pistola con silenciador.


En apenas tres segundos puedes verte envuelto en una escaramuza como ésta.


Tendrás la oportunidad de echarles un cable a los sufridos Cascos Azules.

ciones de Naciones Unidas o te infiltrarás en zonas urbanizadas para recabar información sobre el enemigo.

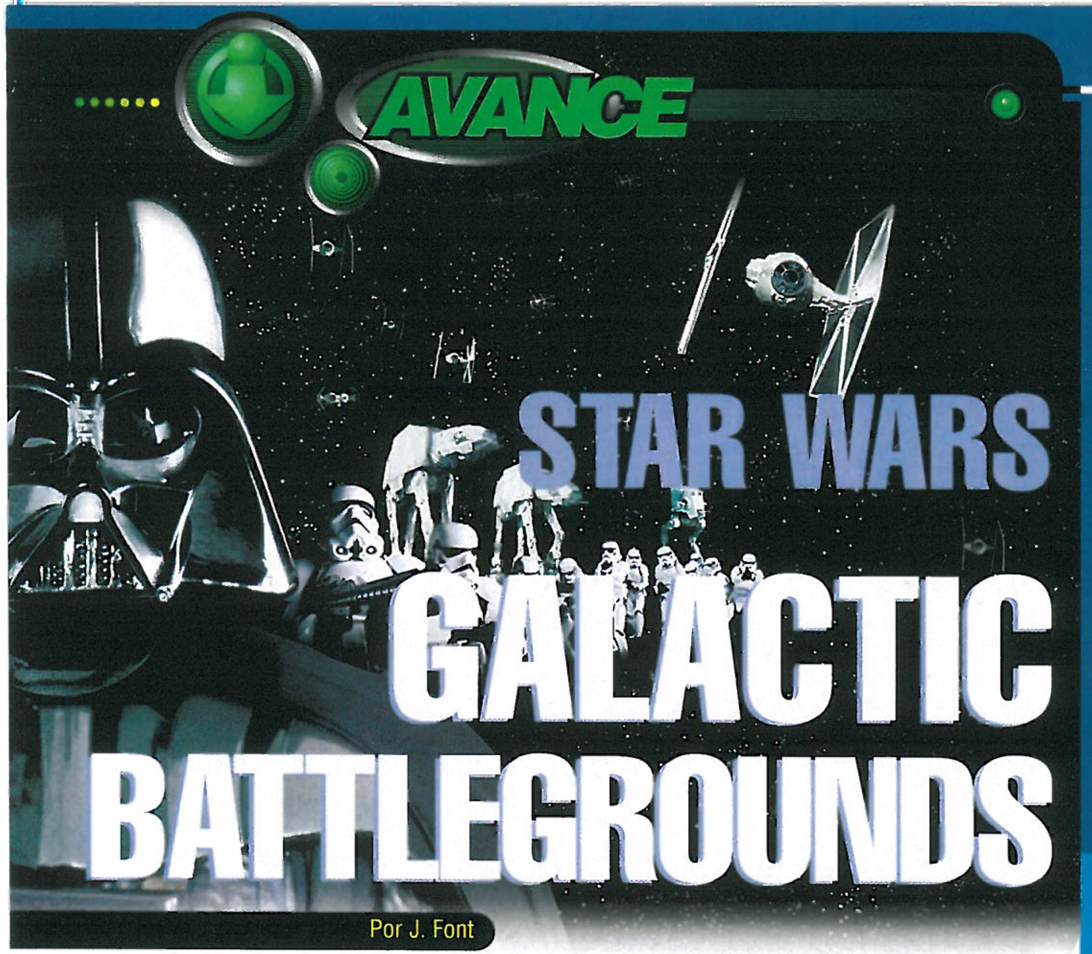
Tenemos un plan

Las misiones de campaña empezarán del mismo modo que en los juegos que han servido de inspiración a *Ghost Recon*. Tras una breve sesión informativa, hay que formar y equipar al comando. Las especialidades de cada soldado y el equipo que puede llevar cada uno serán reducidos, algo que Upton justifica diciendo que "las unidades Ghost son militares y están formadas por especialistas, así que cada uno lleva exclusivamente el tipo de armas en que está especializado". La consecuencia es que no todos ellos serán capaces de manejar explosivos o cargar un arma de gran calibre.

Para darle más agilidad al juego, Red Storm ha suprimido la planificación previa de las misiones. En lugar de esto, dispondrás de una completa pantalla táctica que te permitirá dar órdenes a tus unidades en tiempo real una vez iniciada la misión.

Las misiones serán bastante largas y los mapas lo suficientemente grandes como para que repetir una misión pueda convertirse en una pesadilla. Por suerte, se ha incluido la opción de grabar partida en el momento que desees, con lo que si eres un poco previsor, te ahorrarás más de un purgatorio innecesario.

La última de las grandes sorpresas que nos tiene reservado Red Storm es un modo multijugador en el que podrán enfrentarse 36 jugadores. Lo mejor de todo es que aquellas plazas que no sean ocupadas por jugadores humanos correrán a cargo de la IA. En caso de que te eliminen, podrás ocupar el puesto de una de las unidades que controle el ordenador. En fin, que la guerra del siglo XXI está cada vez más cerca de nuestros compatibles.



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Por J. Font



Los Tie Fighter y otros artilugios aéreos serán uno de los principales atractivos del juego.



Podrás crear grupos de unidades y hacerlas marchar en formación.

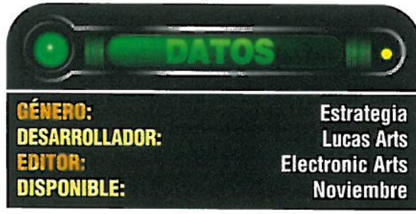
A nadie se le escapa que **Lucas Arts perdió los papeles con *Force Commander*.** Como no sabían muy bien dónde buscarlos, **se han dado un paseo por los mundos de *Age of Empires*.** El resultado de esta excursión nostálgica pronto estará listo y va a llamarse *Galactic Battlegrounds*.

Cuando Ensemble anunció que iba a crear un nuevo juego con entorno 3D, pensamos que el explotado motor gráfico de *AoE* iba a ir a parar al cajón de los recuerdos. Sin embargo, Lucas Arts lo está utilizando en el desarrollo de *Galactic Battlegrounds*, el juego de estrategia en tiempo real con el que pretende recuperarse del fiasco que supuso *Force Commander*.

Por supuesto, el uso de un motor así es un arma de doble filo: todos sabemos de qué es capaz pero también conocemos sus limitaciones. Sin embargo, Lucas Arts ha preferido centrarse esta vez en desarrollar una buena historia y ambientarla adecuadamente aceptando de antemano que su juego no será revolucionario en lo que a tecnología gráfica se refiere. *Galactic Battlegrounds* repasa de cabo a rabo la saga *Star Wars*, con especial atención a la primera trilogía, y permitirá jugar con seis de las razas que pueblan el universo paralelo de Lucas.

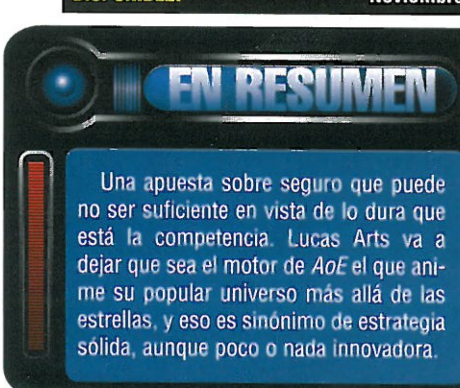
La acción no va a limitarse al habitual duelo entre rebeldes y tropas del Imperio, sino que también podrás dirigir a los wookies o la Federación del Comercio y contar con unidades como los cazadores de recompensas o los mismísimos caballeros Jedi. El equilibrio entre las civilizaciones está garantizado, ya que las diferencias entre unidades no irán mucho más allá de cuestiones estéticas y alguna que otra habilidad especial.

¿*Age of Empires* con armas láser y Darth Vader a bordo? Suena muy bien.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Lucas Arts
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Una apuesta sobre seguro que puede no ser suficiente en vista de lo dura que está la competencia. Lucas Arts va a dejar que sea el motor de *AoE* el que anime su popular universo más allá de las estrellas, y eso es sinónimo de estrategia sólida, aunque poco o nada innovadora.

Edades futuras

En esencia, *Galactic Battlegrounds* se limita a adaptar la contrastada fórmula de *AoE* a un entorno futurista con la ambientación que un juego *Star Wars* exige. Se ha incluido un completo árbol tecnológico dividido en cuatro niveles que permitirá desarrollar armas de todo tipo y unidades tan sofisticadas como los X Wings o los Tie Fighters.

Cuando accedas a las ramas superiores del árbol tecnológico, los combates aéreos y los desplazamientos fulminantes de tro-

pas cobrarán mucha importancia, pero al principio no habrá quien te ahorre el duro trabajo de talar árboles (normales, no tecnológicos) para obtener carbón. Este recurso también puede obtenerse a partir de las piedras, otra solución que se hace igual de extraña en un contexto como el de la saga galáctica. En las zonas áridas, predominará esta segunda forma de obtener carbón, mientras que explotar la vegetación del entorno será mucho más útil en escenarios fértiles. Las partidas multijugador darán prioridad a la obtención de minerales para que crear unidades y edificios sea un proceso más ágil.

La vieja fórmula

Se ha optado por darle a las campañas de cada raza una marcada linealidad para que el juego tenga una historia sólida en la que se reproduzcan las batallas más célebres de la saga. Gracias a los avances tecnológicos, disfrutaremos de un número de misiones superior al habitual en *AoE*. En algunas de ellas deberás recurrir al sigilo o resistir un ataque arrollador hasta que lleguen refuerzos.

Los héroes, personajes dotados con habilidades especiales, desempeñarán un papel crucial en las campañas. Entre ellos encontrarás a la princesa Leia, heroína rebelde, o al líder imperial Darth Vader. Manejarlos promete ser toda una experiencia, pero seguro que el detalle que va a hacer más ilusión a los incondicionales de *Star Wars* es que tanto los Sith como los Jedi estarán disponibles como unidad normal de combate en los niveles superiores del juego.

STAR WARS PARA RATO

Probablemente *Star Wars* sea la licencia más rentable de la historia. Actualmente existen otros cuatro títulos en proceso de desarrollo que lucirán el logo de la saga en sus cajas.



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

En este juego de acción encarnarás a un Jedi y deberás hacer frente a las fuerzas del Lado Oscuro. Raven Software espera tenerlo listo a mediados del año que viene.

STARFIGHTER



Secret Level desarrolla la versión para PC de este juego de combate, previsto para enero. Sus misiones estarán ambientadas tanto en el espacio como en la atmósfera de Naboo.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bioware dará vida a este juego de rol, previsto para dentro de un año. Sus creadores pretenden que sea accesible e incluirán tres razas y seis profesiones distintas.

GALAXIES

La saga no podía faltar a su cita con el rol *on line* de moda: el masivo. Verant desarrolla este título de gráficos sublimes y en el que se incluirán ocho razas jugables.

Es más que probable que sus gráficos te decepcionen un poco, ya que van a ser prácticamente idénticos a los de la serie *Age of Empires*, y lo mismo pasará con la interfaz y las perspectivas de juego. La principal diferencia vendrá dada por el aspecto de las unidades y la introducción de efectos visuales derivados del uso de armas láser y cargas de neutrones.



El juego se limita a adaptar la contrastada fórmula de Age of Empires al entorno Star Wars

La licencia *Star Wars* es el gran activo de este juego de factura clásica con el que Lucas Arts piensa hacer frente a títulos 3D como *Age of Mitology* o *Empire Earth*. Estos juegos apuestan por la espectacularidad y el uso de ideas innovadoras, mientras que *Galactic Battlegrounds* apelará a la fórmula de siempre y a la fidelidad de los incondicionales de la saga. Las gran pregunta es si estas virtudes serán o no suficientes.



Cierto que parece un escarabajo pelotero, pero se trata del mismísimo Darth Vader.



Seis campañas, una por civilización. La cosa promete.



Las alianzas serán claves en el modo multijugador.

NIGHTSTONE

Lección primera: si pretendes que tu juego llegue algún día a las estanterías, no desfallezcas, no creas a los que dicen que nada se puede hacer y que todo es imposible. **Haz como los sevillanos de New Horizon Studios:** ponte manos a la obra. Cuanto antes.

Por J. J. Cid

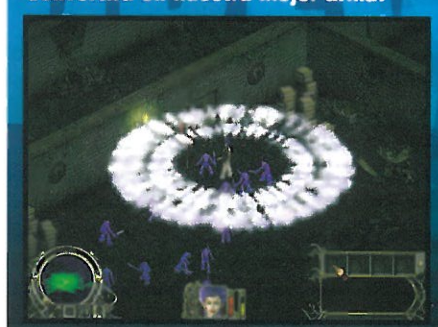
Convertir un proyecto de desarrollo amateur en un producto comercial competitivo es una tarea francamente complicada. Además, en nuestro país no existe una cultura empresarial que favorezca el nacimiento de nuevos estudios. Las compañías distribuidoras se mueven en la cuerda floja, así que rara vez pueden permitirse el lujo de apostar por desarrolladores desconocidos. Si un estudio nuevo pretende sacar a flote su proyecto, debe resignarse a trabajar por su cuenta y riesgo hasta que el desarrollo esté muy avanzado y alguien se decida a comprar los derechos de distribución. Eso supone meses, tal vez años, de dedicación intensa o hasta exclusiva sin ver un duro y sin la seguridad de que el juego llegue a ver la luz algún día.

Con este panorama, no es de extrañar que el nacimiento de una nueva compañía sea un hecho casi excepcional. New Horizon Studios es el nombre elegido por un grupo de jóvenes sevillanos para darse a conocer y Virgin Interactive es la compañía editora que ha confiado en ellos. De esta manera, los que en su momento se consideraban unos locos de los videojuegos verán su título distribuido a nivel internacional, algo de lo que muy pocas compañías de desarrollo españolas pueden presumir. Todo un logro, vaya.

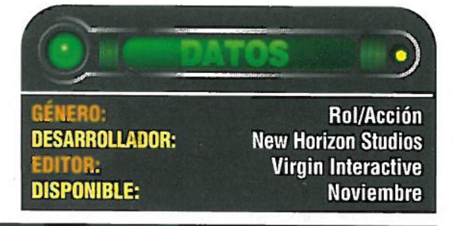
Diablo y sus vástagos

NightStone es un juego de rol y acción con perspectiva isométrica y ambientación de fantasía. Es decir, que se mueve en la estela de *Diablo*. Aun así, Antonio Mora, jefe de programación, prefiere desmarcarse de esta comparación recurrente y destacar que "el tipo de acción está menos orientada a un combate intenso y lleno de enemigos. El jugador tiene que afrontar los combates con algo más de sigilo, ya que los enemigos responden a estímulos visuales y acústicos. Un jugador que afronte *NightStone* como si

La hechicera empezará siendo el personaje más débil, pero al final se convertirá en nuestra mejor arma.

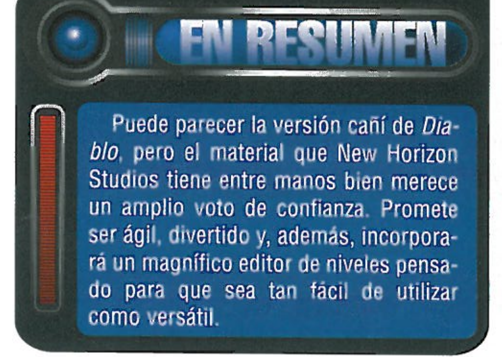


Cada personaje tiene una estrategia de ataque. Con la hechicera olvídate del cuerpo a cuerpo.



DATOS

GÉNERO:	Rol/Acción
DESARROLLADOR:	New Horizon Studios
EDITOR:	Virgin Interactive
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Puede parecer la versión cañí de *Diablo*, pero el material que New Horizon Studios tiene entre manos bien merece un amplio voto de confianza. Promete ser ágil, divertido y, además, incorporará un magnífico editor de niveles pensado para que sea tan fácil de utilizar como versátil.



Los protagonistas son los tres típicos en esta clase de títulos: mago, bárbaro y amazona, cada uno con sus puntos fuertes y debilidades.



Los Trolls son feos, brutos y no tienen cerebro. Pero, ¿qué sería un juego de fantasía sin ellos?



Los combates pueden llegar a ser bastante masivos.



Entre pantalla y pantalla tendremos que decidir cuál será nuestro siguiente movimiento.



Al crear nuestros propios niveles elegiremos la decoración de cada sala.

se tratase de *Diablo* tendrá serias dificultades a la hora de avanzar".

Nosotros, por lo visto hasta el momento, no nos atrevemos a afirmar lo contrario, pero la inspiración "diabólica" es algo más que evidente. También se han añadido algunos rasgos nuevos, como la posibilidad de controlar a los tres protagonistas al mismo tiempo y la inclusión de un radar en la parte inferior de la pantalla.

El editor de niveles es la misma herramienta que han utilizado los creadores de NightStone

Los gráficos prometen ser de un alto nivel. Se han utilizado algunas funciones de aceleración por hardware para resaltar los efectos de la luz dinámica y para representar los ríos utilizando diferentes capas gráficas y los movimientos de los protagonistas y de los enemigos van a ser de una fluidez notable sin que por ello se disparen los requisitos mínimos.

Grandes expectativas

El juego está prácticamente terminado, por lo que casi con total seguridad compartirá espacio en las estanterías con otro juego de similares características: *Throne of Darkness*. A pesar de las abismales diferencias de presupuesto, *NightStone* no parece ni mucho menos el pariente pobre. Es más, puede que en la comparación (basada en el material jugable de uno y otro título) salga ganando el juego español, algo que supondría todo un logro por parte del grupo sevillano.

El editor de niveles que vendrá con el juego es la misma herramienta que han utilizado en New Horizon Studios para crear los diferentes niveles del juego. Según Antonio Mora, "se ha intentado ofrecer al público una herramienta rápida y eficaz con la que el usuario pueda obtener resultados profesionales con muy poca dedicación". Los mapas creados con este editor ocupan una cantidad irrisoria de bytes, lo que a buen seguro favorecerá el tráfico de numerosos mapas por la Red.

DE SEVILLA AL ESTRELLATO

Cualquier genio ha tenido un origen más o menos modesto. Como explica Antonio Mora, jefe de programación de New Horizon Studios, desarrollar juegos en España es posible, aunque llegar a codearse con el mismísimo John Carmack no es un camino de rosas.

Game Live: ¿Qué tipo de preparación se necesita para afrontar el desarrollo de un videojuego?

Antonio Mora: Ninguno de los miembros de New Horizon Studios ha tenido una formación específica de programación. Todo lo que hemos aprendido ha sido de forma autodidacta. *NightStone* está programado en Visual C y para los gráficos se ha utilizado 3D Studio Max.

GL: ¿Crees que se puede vivir del desarrollo de videojuegos en España?

A. M.: Sí, y la prueba somos nosotros. Pero para llegar a vivir de esto hay que trabajar muy duro durante unos años y de forma "altruista".

GL: ¿Qué proyectos tenéis entre manos una vez hayáis finalizado *NightStone*?

A. M.: Nuestro siguiente proyecto va a ser un juego completamente en 3D y, según como marche *NightStone*, pensaremos en el lanzamiento de una segunda parte.



De izquierda a derecha, Antonio Mora, jefe de programación, y los grafistas Sebastián Marín y Moisés Ríos.

HARRY POTTER y la Piedra Filosofal

Por J. J. Cid

Harry Potter se ha convertido en todo un fenómeno social en medio mundo. Pocos son los niños que no hayan leído sus aventuras y que no hayan querido seguir sus pasos como estudiante de magia en Hogwarts. **La película llegará en breve con un juego bajo el brazo.**

Cuando J.K. Rowling empezó a escribir las aventuras de un niño normal que es seleccionado para estudiar en una escuela de magia, nunca imaginó el éxito que sus libros cosecharían en el mundo entero. Como suele ocurrir con los bestseller, las aventuras del pequeño Potter no tardaron en ser adaptadas a la pantalla cinematográfica. La película se estrenará en España este invierno y vendrá precedida por un notable despliegue de marketing de temática mágica. Pronto nos veremos rodeados de escobas Nimbus 2000, muñecos del joven Potter y sus amigos, huevos de dragón y demás parafernalia, pero lo más importante y lo que realmente nos interesa es este videojuego titulado Harry Potter y la piedra filosofal.

Se supone que Harry Potter vivía con sus padres en un universo paralelo regido por las artes mágicas hasta que éstos fueron asesinados por el malvado Voldemort. Harry salió totalmente ileso del enfrentamiento, pero conserva una extraña cicatriz en forma de rayo en su frente. Desde entonces, nuestro huérfano vive de forma mucho más convencional, en casa de sus tíos, junto con su insoportable primo Dudley.

Un día, sin previo aviso, Harry recibe una carta que le informa de su admisión en Hogwarts, un colegio de magia y hechicería. Es entonces cuando empiezan sus verdaderas aventuras. Conocerá a grandes magos, hará grandes amigos como Ron, Hermione y Neville, y grandes enemigos, como el profesor Snape y el detestable Draco Malfoy, conocerá los misterios de la magia e incluso jugará a una especie de fútbol montado en escobas voladoras llamado quidditch.

Un mago en un mundo de muggles

La versión para compatibles del juego de Harry Potter será una aventura con toques de *arcade* de plataformas. El juego transcurrirá dentro de la mansión que hace las veces de colegio de magia. Controlarás a Harry y tendrás que investigar en las profundidades y recovecos de la mansión. Por

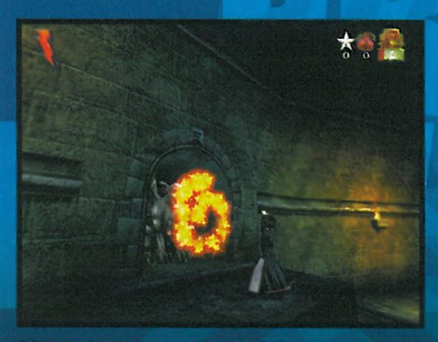
DATOS

GÉNERO:	Aventuras/Plataformas
DESARROLLADOR:	Redwood Shores
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Noviembre

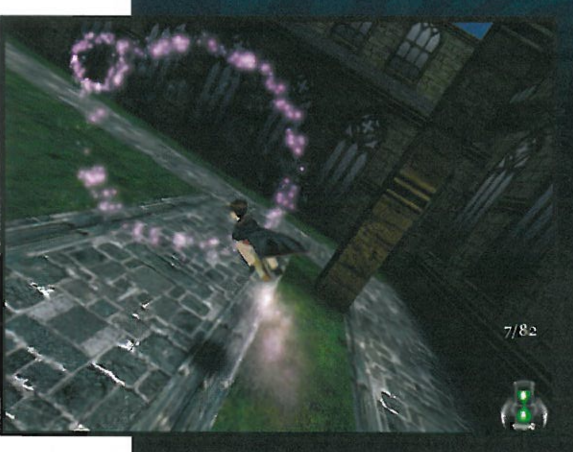
EN RESUMEN

Lechuzas mensajeras, sombreros parlantes, espejos encantados y sobre todo, mucha magia. La escoba de Harry Potter está a punto de aterrizar en tu pantalla de ordenador. Puede parecer algo infantil, pero ¡cuánto niño suelto hay por el mundo con pelo en el pecho!

En muchas ocasiones olvidarás que estás en un juego de aventuras y te centrarás en acciones más intensas.



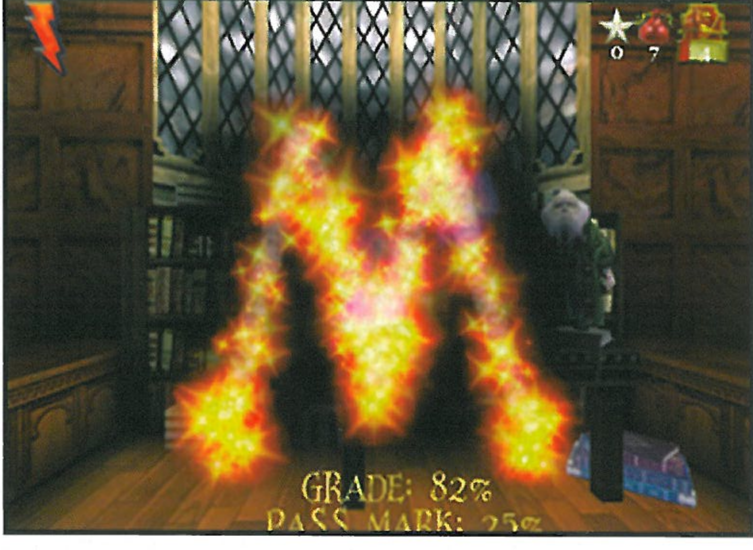
El símbolo de este hechizo me suena. Quizá lo haya usado alguna vez para domesticar una criatura.



Aprender a usar la escoba voladora será imprescindible para ser un buen jugador de quidditch.



En los enfrentamientos, Harry deberá deshacerse de sus enemigos varita en mano.



Para aprender a lanzar hechizos deberás asistir a las clases correspondientes.



Mi sueño de juventud: un colegio donde no hay que estudiar ni matemáticas, ni geografía...



El quidditch es el deporte más popular entre los magos. ¿Utilizarán sus poderes para hacer trampas?

lo que hemos visto del juego, las primeras fases harán las veces de tutorial. Según vayas conversando con los habitantes del colegio irás avanzando en la aventura que te llevará por misteriosos pasillos y habitaciones secretas.

La mayor parte del juego consiste en explorar las estancias del colegio, pero en ocasiones tendrás que superar diferentes fases al estilo *arcade*, como escapar de un maloliente Troll, superar fases de plataformas y, la más espectacular de todas, participar en un partido de quidditch.

Lo cierto es que cuando leía el libro me era difícil imaginar cómo se podían trasladar las reglas de un partido de quidditch a un juego de ordenador. Finalmente, debido a la dificultad de adecuar todas las reglas descritas por J.K. Rowling en su libro, se ha optado por convertirlo en un *arcade* de habilidad en el que tendrás que conducir la escoba e ir superando anillos brillantes que indicarán el camino. Durante los partidos, Harry hará la función de buscador, es decir, se dedicará a perseguir una bola dorada llamada snitch. El buscador que antes atrape la snich dará la victoria a su equipo.

Harry Potter y la piedra filosofal será una aventura con toques de arcade de plataformas

Cuestión de perspectivas

El juego se desarrollará en tercera persona, pero se podrá seleccionar la visión subjetiva para lanzar los hechizos. Cuando tengas que aprender un hechizo nuevo, tendrás que seguir las indicaciones del profesor y realizar un movimiento de ratón al más puro estilo *Black & White*. Este movimiento sólo lo deberás realizar para aprender el hechizo, ya que para lanzarlos durante el juego bastará con seleccionarlo y disparar. Para representar el ambiente mágico de Hogwarts, el equipo de Redwood Shores ha utilizado el motor del *Unreal Tournament* modificándolo convenientemente para la ocasión. Lo que hemos podido ver hasta el momento ofrece un resultado estupendo, repleto de pequeños detalles y efectos de luces y transparencias.

Algo que los desarrolladores deberán cuidar al detalle es el sistema de rotación de cámaras para evitar que el avance del personaje se vea entorpecido y se creen ángulos muertos. El control del protagonista se realiza como si fuese un *arcade* al uso, lo que puede suponer cierto inconveniente en las fases en que se salta de plataforma en plataforma. Los personajes prometen trasladar toda la personalidad de los protagonistas de la película e incluso podrían ser doblados por las voces que escucharemos en la versión cinematográfica.

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: LA PELÍCULA



Warner Bros se hizo con los derechos para adaptar las aventuras del joven Potter a la pantalla grande. Tras una selección interminable, finalmente fue elegido el joven actor Daniel Radcliffe para dar vida al chico de la cicatriz. El reparto lo completan secundarios de lujo como Richard Harris, Damme Maggie Smith o Alan Rickman. Probablemente ya hayas visto el tráiler en algún cine y probablemente sean los mismos actores de doblaje los encargados de poner voces al juego.



ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR GERARD MASNOU, COLABORADOR DE GAME LIVE

En el último número no pude incluir un contraanálisis sobre *The House of the Dead 2*, algo que me pedía el cuerpo, así que he recurrido a mis contactos en la revista para asegurarme de ser escuchado. Siendo como soy el peor jugador mundial de *THotD*, comprenderás que esta versión mejorada me hiciese menos ilusión que una tanda de nuevos capítulos de *Al salir de clase*. Pero me puse a jugar. Y el juego triunfó donde las nauseabundas aventuras escolares siempre fracasan: me quedé enganchado. Los mejores juegos en el mundo son aquellos que te conducen a la inmersión total en su universo, y *THotD2* me atrapó y aún no me ha soltado del todo. Sigo siendo bochornosamente malo y mi novia me aplasta sin piedad en las partidas a dúo, pero al menos me divierto. Por eso no acabo de entender cómo el compañero Ripoll le ha puesto un misero 5 a un clásico *arcade* de semejante calibre. Los juegos así de inmediatos y adictivos merecen mucho más, un trozo de pedestal y algo de gratitud eterna.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



La amenaza bacteriológica nos ha vuelto más perros que de costumbre. Dicen las autoridades sanitarias que trabajar es un factor de riesgo, así que intentamos limitarnos a lo indispensable. Al menor síntoma de malestar, una semana de descanso por prescripción facultativa.

Si te ofrecen ántrax, di sencillamente "no".

Faltan cuatro semanas:

Es lógico, somos un colectivo bajo amenaza, por independientes y por la envidia que despiertan nuestra belleza y elegancia. Mejor no corramos riesgos innecesarios y que trabaje el Coronel, que tiene las vacaciones recientes y ha vuelto con ganas.

Faltan tres semanas:

El compañero Ripoll nos llama desde la consulta de su médico de cabecera. Ha acudido, siguiendo el sabio consejo de Doña Celia Villalobos, tras recibir un sobre lleno de un misterioso polvo blanco y una nota que decía: "La Hermandad de Adoradores de *House of the Dead 2* ni olvida ni perdona, plumilla".

Faltan dos semanas:

Jugar tantas horas a *Stronghold* ha producido un extraño efecto en el casi siempre circunspecto Sánchez: a) Ha descubierto que su vocación es construir castillos. B) Ha constatado con alarma que no puede dedicarse a ello profesionalmente, así que tendrá que seguir con la mandanga esta de los juegos.

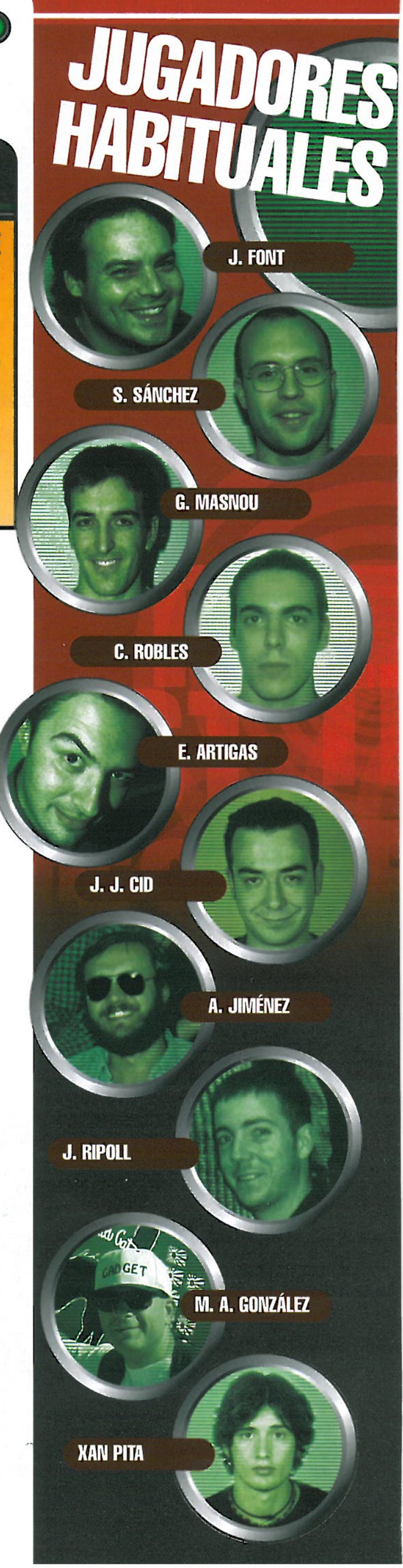
Falta una semana:

¿Sabes lo que es un puente? No, hombre no, no aquello que sirve para cruzar ríos, sino el día festivo que te dan por la patilla cuando San Tiburcio o Santa Diástole caen en jueves. ¿Lo sabes? Pues nosotros no. Ya nos contarás lo que se siente en esos días.

Hora cero:

En pleno cierre, a Nava y a Moncayo se les ve castigándose el hígado en la reapertura de una popular sala de fiestas. Al día siguiente, Nava pasa por la redacción a media tarde, tan resacoso como eufórico, y Moncayo presenta en sociedad su nuevo corte de pelo, caracterizado por, pues eso, la casi total ausencia capilar.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Éste ha sido un mes malo para la Bolsa, para Asia Central y para el mundo entero, así, a grandes rasgos. Al menos ha sido un mes bastante bueno para la producción de software. Algo es algo.



EL BUENO

La buena, en este caso, es Druuna, protagonista de la sombría aventura *Morbus Gravis*. Ahórrate sarcasmos baratos: la hemos elegido por ser buena gente, no por ninguna de las perversas razones que se te están pasando por la cabeza.



EL FEO

La fealdad es un estado del alma. O, dicho de otra manera, mucho más feo que El Fary es morderle la mano al abuelo el día que toca propina. Por eso los feos del mes son los peludos bípedos de *El Planeta de los Simios*. Malos y feos: lo tienen todo.



EL MALO

Como si no bastase con vivir los atentados una vez, ahora llega un aficionado a la historia de la destrucción masiva con intención de reproducir uno por uno los más sonados. Menos mal que la unidad Rainbow pronto les pondrá bozal a esos tipejos.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Firaxis Games • EDITOR: Infogrames • PRECIO: Por determinar

Sid Meier´s CIVILIZATION III

Por J. Font

Sid Meier andaba enfrascado en un juego sobre dinosaurios, pero acaba de dejarlo aparcado en la cuneta. El rey de la estrategia por turnos quería centrarse en la que ya es su obra definitiva: *Civilization III*, el juego que demuestra que la evolución en este subgénero no sólo es posible, sino también muy divertida. La versión gold del juego que nos llegó a la redacción hace unas semanas así lo confirma.



Diez años separan este tercer *Civilization* del título que inauguró la saga. En este tiempo, Sid Meier se ha dedicado a consolidar su fama de genio solitario de la estrategia con títulos de tanto fuste como *Colonization*, *Gettysburg* o *Alpha Centauri*.

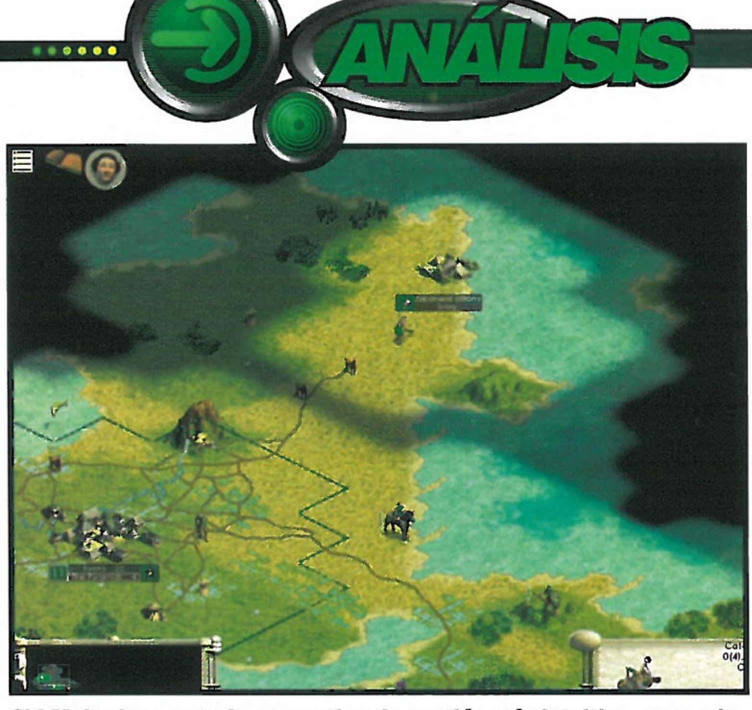
Las últimas noticias relacionadas con Meier y su nuevo estudio se referían a la paralización de proyectos como *Dinosaurs* o *SimGolf*, que no estaban desarrollándose según lo esperado. Meier parecía decidido a jugarse su prestigio a una sola carta y, de paso, saldar su cuenta pendiente con Activision, que había retenido los derechos del *Civilization* de tablero para producir los dos *Call to Power*.

La carta de Meier ya está sobre el tapete. Se llama *Civilization III* y es todo un comodín que va a hacer que su creador gane la partida. Aunque está previsto que el año que viene podamos disfrutar de una versión es castellano, Infogrames lanza ahora en España la versión original para deleite de los más impacientes.

Zulúes a la vista

Con Sid Meier las reglas siempre están claras. Se juega por turnos, se controla y se gestiona todo y las decisiones precipitadas conducen a una rápida derrota. Pero la fidelidad a estos principios irrenunciables no impide que los juegos de Meier evolucionen. El último siempre consigue ofrecer algo que no tenían los anteriores. En este caso, se ha profundizado en los aspectos diplomáticos y comerciales, se han introducido retoques en el sistema de combate y, en general, se ha hecho un esfuerzo para que el juego sea más dinámico y asequible que las anteriores entregas.

Se trata de civilizar y conseguir que tus civilizaciones crezcan. Ahora puedes elegir entre 17 distintas, las antiguas (ya presentes en el primer *Civ*) y otras que hacen su debut en el expansivo universo de Meier: ingleses, franceses alemanes, indios norteamericanos o zulúes. Cada una de ellas cuenta con sus propias características, personajes y unidades especiales. Los franceses, por ejemplo, cuentan con los mosque-



Sid Meier ha apostado por un tipo de gestión más intuitivo, pero a la vez profundizando en todos los aspectos del juego.

teros o los alemanes con sus poderosos Panzer.

Claro está que necesitas muchos turnos y un buen montón de años para disponer de acorazados, y lo cierto es que el tiempo pasa mucho más despacio aquí que en *Call to Power* o en el anterior *Civ*. Tus progresos son lentos, pero los de la máquina se suceden a un ritmo parecido y no a la velocidad del rayo, como hasta ahora.

Un elemento que aporta dinamismo al juego es la aparición de los líderes. Se trata de personajes que mejoran la potencia de tu ejército y aparecen espontáneamente, en momentos determinados de la evolución de tu pueblo. Cuando dispones de un líder puedes resolver los conflictos con otras civilizaciones de forma expeditiva, aunque en muchas fases del juego debes recurrir a alternativas como el comercio y la diplomacia.

Un factor a tener en cuenta es la capacidad de seducción cultural de tu civilización. Sustituye a los indicadores de influencia del *Civ* anterior y se mide por la cantidad de bibliotecas, centros religiosos o de ocio o vías de comunicación de que dispones. Todo esto eleva el nivel cultural y la calidad de vida de tus ciudadanos y hace que unirse a tu civilización resulte más atractivo, con lo que algunas ciudades pueden elegir aproximarse a ti y ahorrarte el esfuerzo de conquistarlas con las armas.

Hora de recolectar

La obtención de recursos es la base del comercio y el progreso tecnológico. La autarquía es imposible, ya que existen nueve recursos distintos y su distribución en el mapa es irregular. Probablemente te sobre uno de ellos pero te falte otro. En este caso tienes dos opciones: intentar sobrevivir sin él o establecer relaciones comerciales. La primera conduce al desastre, sobre todo en fases avanzadas del juego. Por ejemplo, de nada sirve descubrir la metalurgia si no dispones de hierro, y sin metalurgia nunca tendrás espadachines. Lo mismo ocurre con los caballos, que también son un recurso y resultan imprescindibles para mejorar tu ejército o agilizar los intercambios comerciales.

Todo el juego está estructurado pensando en que la lógica del progreso, basada en una

UNA LARGA HISTORIA

Después de los dos primeros *Civilization*, Activision (tras un largo contencioso con Microprose) asumió el control de la licencia *Civilization* e intentó hacer lo mismo, con mejores gráficos pero sin Meier. El resultado fueron los dos *Call to Power*. El primero era flojo, pero mereció una secuela algo mejor en la que los elementos de microgestión tenían un enorme peso específico. Los menús y submenús y las decisiones, muchas de ellas intrascendentes, se sucedían a un ritmo abrumador. De todas formas, la nueva entrega de Sid Meier supera el trabajo de Activision en casi todos los aspectos de relevancia.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

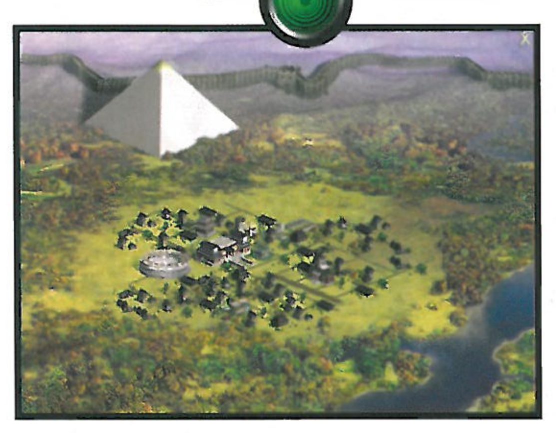
VEREDICTO

A menos que pienses que el sistema de turnos está obsoleto, éste es el juego de estrategia que va a hacer realidad tus sueños. Más completo y a la vez más fluido e intuitivo que sus predecesores y con un grado de profundidad al que la estrategia en tiempo real tardará años en acercarse.

9



No dejes de mandar mensajes subidos de tono a tus adversarios. Si no, se te subirán a las barbas.



La evolución de los gráficos es patente. Incluso dispones de vistas panorámicas de tus ciudades.



La orografía tiene un papel directo en el juego. Algunas unidades no pueden cruzar según qué terrenos.

cadena compleja de relaciones de causa y efecto, tenga más peso que nunca. No puedes desentenderte de casi nada, ya que prácticamente todo tiene su importancia.

No sólo debes defender las ciudades, sino también las zonas de obtención de recursos, lo que te obliga a controlar las zonas de importancia estratégica para frenar posibles incursiones enemigas. Tampoco puedes olvidarte de la diplomacia, porque nunca sabes cuándo tu vecino va a volverse demasiado poderoso o cuándo necesitarás algún recurso del que sólo él dispone.

Todo el juego se basa en una cadena de causas y efectos más refinada y compleja que nunca

Esta interrelación compleja entre todos los aspectos del juego se nota en especial en partidas con muchas civilizaciones en juego. El pastel está más repartido y las porciones son mucho más pequeñas. Las alianzas se hacen del todo necesarias, ya que sobrevivir en solitario es casi misión imposible.

Si ésta es tu primera experiencia con un juego de Sid Meier, será mejor que elijas el nivel de dificultad más bajo, con lo que serán sólo tres o cuatro las civilizaciones que encontrarás sobre el tapete. El juego también incorpora un completo tutorial y la información no escasea durante el transcurso de las partidas.

Todas estas opciones nuevas están dispuestas de forma bastante clara gracias a una interfaz intuitiva y dinámica. Las múltiples ventanas con mensajes y los largos menús y submenús se han reducido todo lo posible. Para adoptar casi cualquier decisión, basta con lo que ves en la pantalla y con rápidas consultas a los submenús de cada ciudad o grupos de unidades. Tu ratón va a pasarlas canutas, pero tú vas a ahorrarte el habitual despliegue de mensajes, que aquí ha sido reducido a la mínima expresión.

En la parte inferior de la pantalla aparecen pequeños iconos una vez seleccionada la unidad, con los que podrás dar las órdenes pertinentes. También puedes emplear los atajos de teclado, que una vez más, son unos excelentes aliados a la hora de agilizar el juego. En la parte superior, tres iconos te permiten acceder al menú principal del juego, a la enciclopedia de *Civilization* y a la

ZULÚES AL PODER

¿Quién ha dicho que los zulúes no pudieron tener un gran imperio? Aquí estamos nosotros para desdecir la historia y mostrarte los rudimentos básicos de *Civilization III*.



1 Empecemos por lo básico: crea un asentamiento inicial y ponte a explorar sus alrededores. Luego hazte con unos cuantos trabajadores, crea una vía de comunicación estable entre tu centro de población y las fuentes de recursos y vete pensando dónde vas a crear tu segundo asentamiento.

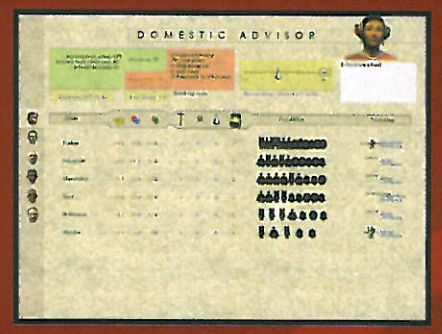


2 Las colonias te servirán de muy poco si no las unes a una ciudad. Especialmente difícil es cruzar selvas y bosques, ya que tienes que deforestarlos y eso te llevará un buen número de turnos. Asegúrate de que no existen rutas alternativas y, si no hay más remedio, ponte manos a la obra cuanto antes.



3 Intercambiar mapas con los vecinos de partida te permitirá desvelar el escenario más rápidamente. Éste debería ser uno de los primeros tratos que cierres. Utiliza tus habilidades para obtener un trato como mínimo justo, más adelante seguro que consigues que sea hasta ventajoso.


Se han ampliado las civilizaciones y se han incluido ilustres personajes.



El control de la civilización es mucho más claro. Las ventanas a las que debes recurrir son pocas.



Tu nivel cultural puede convencer a otras ciudades para que se unan a tu causa.

ventana de gestión general de la civilización. En ella aparecen los distintos apartados, así como las múltiples estadísticas y los accesos a partes del juego. No obstante, también puedes acceder a ellas con el botón derecho del ratón y sin abandonar la partida.

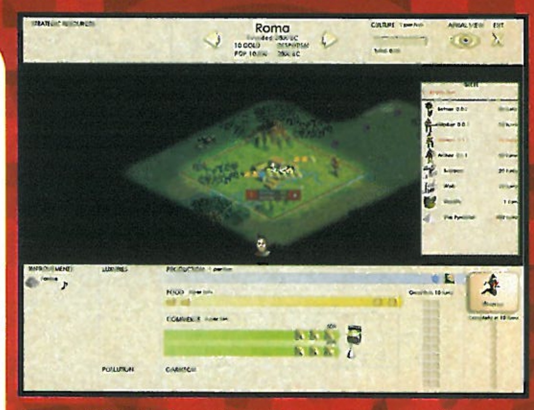
Expansiones comunales

Civilization II fue bastante criticado en su día por no incluir opciones multijugador. Meier había desarrollado un *pack* de expansión con modos de juego *on line* que se editó poco después del primer *Civilization* en lo que muchos consideraron una operación comercial de dudoso gusto.

Estaba claro que esta vez, dado lo extendida que está la partida *on line*, no iba a pasar lo mismo. La nueva entrega cuenta con un completo modo multijugador tanto para red local como para Internet. En este modo se hacen notar especialmente las virtudes de la interfaz simplificada, ya que es posible jugar partidas contra muchos rivales de manera fluida y con relativa facilidad (sólo eso: relativa).

Además del modo multijugador, *Civ III* cuenta con un nuevo motor gráfico que mejora incluso lo visto en *Call To Power 2*, competencia directa, a base de múltiples animaciones para cada unidad. La resolución del juego es fija: 1024 x 768, suficiente para ver el escenario con un alto nivel de detalle y seguir de cerca las acciones de tus subordinados.

Estos retoques tecnológicos cumplen con lo que se espera de una secuela, pero insisto en que este juego es grande, sobre todo porque se ha hecho un serio esfuerzo para hacerlo más ágil, dinámico y, en definitiva, jugable. Meier ha ido un paso más allá de lo que se esperaba de él y ha sido capaz de ofrecernos una experiencia nueva, algo que sabré agradecerle jugando a *Civ III* hasta que me salgan callos en los dedos.



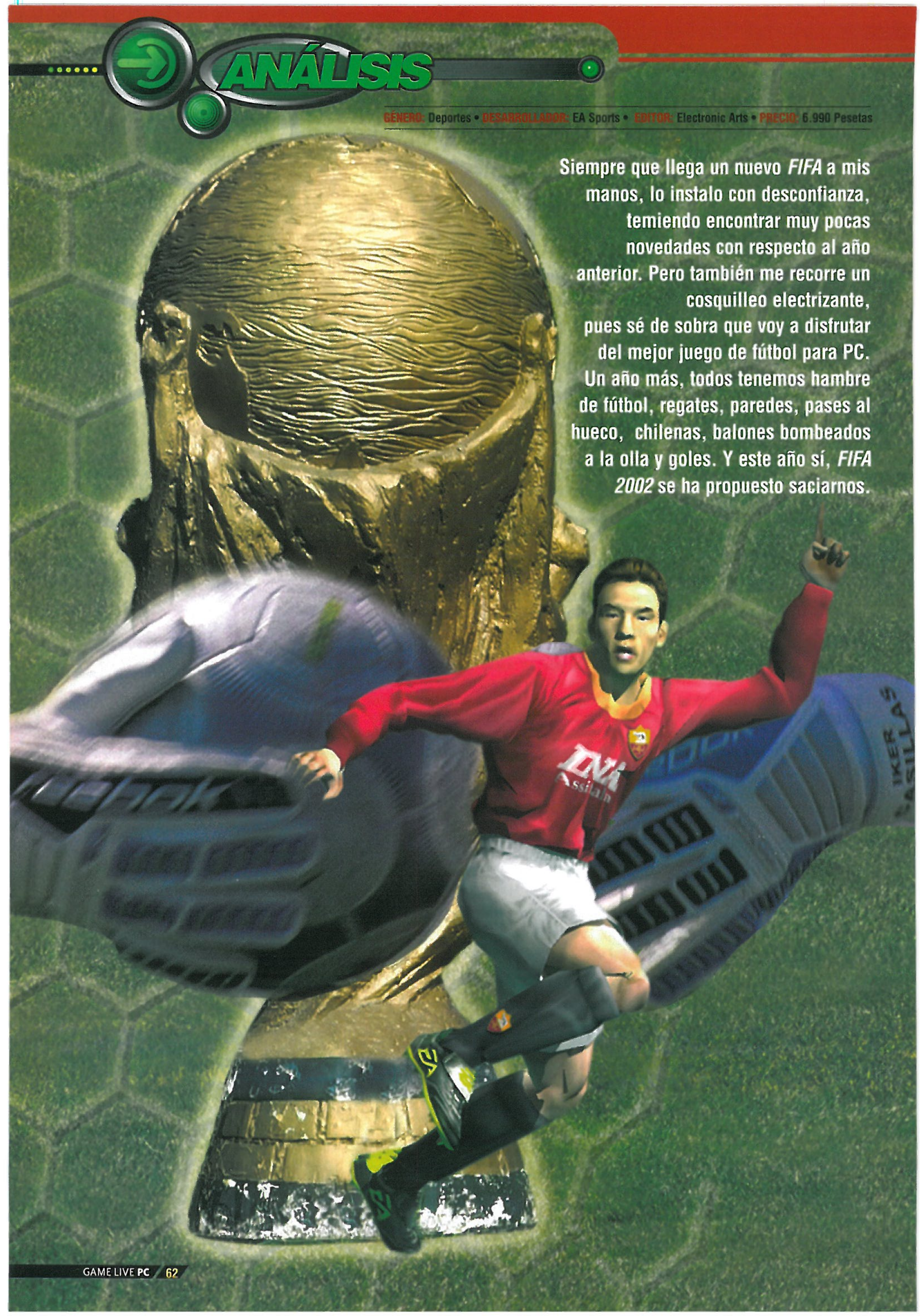
La gestión de las ciudades es mucho más simple. Eso te permite centrarte en otros aspectos.


4 Aunque tengas la tecnología, no podrás hacer nada sin el recurso. Averigua si existen minas de hierro cerca de tu ubicación. Te serán muy útiles para conseguir espadachines cuando descubras la metalurgia, así que sé previsor y construye una ciudad cerca de ellas.


5 Las cosas marchan bien a pesar de que has padecido algunos disturbios en Zimbabue. Tus súbditos te recompensan con una serie de reformas en tu palacio real. Aunque seas una persona humilde, acepta el regalo: lo hacen porque te quieren.


6 Hemos conseguido que se rindiera la primera ciudad. Un asedio o la fuerte presencia de tus tropas unida a un nivel de cultura alto pueden hacer que las ciudades cedan. Pasarla por las armas hará que pierdas unidades y que sea difícil conservarla en caso de que el enemigo vuelva.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas



Siempre que llega un nuevo *FIFA* a mis manos, lo instalo con desconfianza, temiendo encontrar muy pocas novedades con respecto al año anterior. Pero también me recorre un cosquilleo electrizante, pues sé de sobra que voy a disfrutar del mejor juego de fútbol para PC. Un año más, todos tenemos hambre de fútbol, regates, paredes, pases al hueco, chilenas, balones bombeados a la olla y goles. Y este año sí, *FIFA 2002* se ha propuesto saciarnos.

FIFA FOOTBALL 2002

Por A. Jiménez

Antaño tuvimos títulos de gran calidad, desde *Match Day II* a *Sensible Soccer* pasando por *Kick Off* (del que pronto tendremos nueva entrega), *Virtua Striker* e *ISS* en consolas. La serie *FIFA* siempre ha contado con gráficos deslumbrantes, aunque venía lastrada por una cierta falta de realismo y problemas de jugabilidad, sobre todo desde el punto de vista del usuario experto. Pero eso es historia. *FIFA* ha cambiado. Y de qué manera.

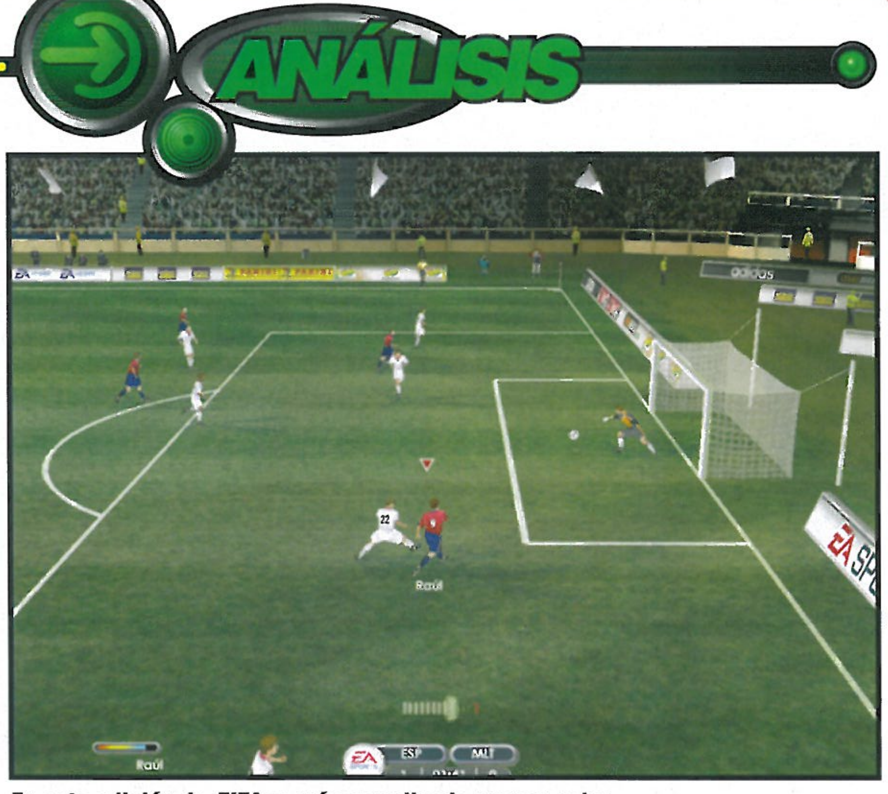
FIFA 2002 es el juego de fútbol más completo del mercado. Cuenta con licencia oficial FIFPro de 16 ligas (española, italiana, inglesa, alemana, estadounidense e incluso israelí) y 75 selecciones nacionales, con jugadores reales que hacen gala de sus atributos físicos y habilidades sobre el campo.

Rumbo a Japón y Corea

Los menús destacan por su navegación intuitiva y múltiples opciones. A los amistosos, copas personalizadas y ligas se añade el modo clasificación para el Mundial 2002 de Japón y Corea y un nuevo sistema de competiciones que recompensa los triunfos con nuevas posibilidades de juego y trucos sorpresa. Es más, aquellos que descubran todos los secretos incluidos podrán jugar a la futura *Copa del Mundo 2002* con categoría VIP y acceso directo al 100% de sus características.

En nuestro camino al Mundial se recrea de forma fidedigna la trayectoria de cualquiera de los combinados nacionales, aunque se pueden alterar los emparejamientos y vivir una fase clasificatoria distinta. Es importante tener muy en cuenta el estado físico de los jugadores, ya que el exceso de cansancio hace que rindan menos y se lesionen más fácilmente.

Por fin se puede personalizar cada botón de control a tu gusto, al igual que los equipos y jugadores, y la calidad visual ha mejorado apreciablemente. Mejores texturas, capturas de movimiento y detalles, caras fotorrealistas y presentación televisiva entran en el orden del día. Destacan las convincentes animaciones dinámicas de los espectadores, repeticiones de los momentos cumbre del partido y efectos climáticos


En esta edición de *FIFA* es más complicado marcar goles.

Cuando el balón está en el aire todos los jugadores lo siguen con la mirada.

FIFA 2002 te permite situar el balón en cualquier punto del campo, algo que aporta profundidad táctica

verosímiles. La atmósfera es total, como la tensión y expresividad de los futbolistas.

El abanico de estadios incluye cinco nuevas creaciones, acompañados por vibrantes cortes musicales (a cargo del popular club londinense Ministry of Sound) y diferencias en la narración de los partidos en función de si jugamos en casa o fuera, con la profesionalidad de Manolo Lama y Paco González. Los jugadores responden perfectamente a nuestro control, fundamental para superar las mejoras en la IA. Los tres niveles de dificultad se basan en la capacidad del contrario para reaccionar a tu juego, y puedo dar fe que en Clase Mundial son capaces de disputar un partido a nivel de Liga de Campeones.

El balón es todo tuyo

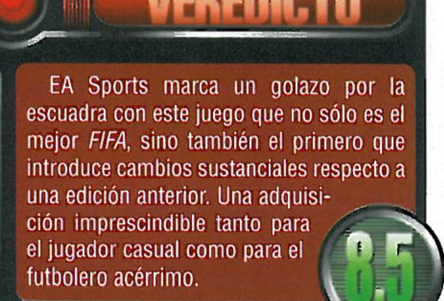
Las limitaciones de los anteriores *FIFA* se hacían evidentes en el muy simplificado sistema de pases y controles. El balón iba a los pies del jugador que debía recibir el pase como si de una partida de *Subbuteo* se tratase. Sin embargo, la flexibilidad de *FIFA 2002* permite situar el esférico en cualquier punto del campo, dotando de profundidad táctica al simulador *arcade*. Ya sea a ras de hierba o bombeada, la pelota te pertenece ahora más que nunca.

Además, el transcurso de los partidos es más pausado, lo que permite pararse a pensar, aunque se sigue premiando la velocidad de reflejos.

Hay más fueras de banda, saques de esquina y malas entregas, con lo que se gana en realismo y en sabor a genuino fútbol. Basta pulsar un botón para ordenar a tus compañeros que se desmarquen, y los pases precisos buscando la espalda de las defensas pueden crear situaciones francas de gol siempre que el receptor no esté en fuera de juego. ¿Complicado? Todo lo contrario, gracias a las asistencias visuales que señalan las estelas y líneas de carrera de estos jugadores, así como las flechas que indican la posición de los posibles receptores del pase.

Otra novedad es que se pueden hacer paredes, regatear y centrar el balón al área buscando la cabeza (o el remate de chilena) de tus delanteros. El contrario también cuenta con estas armas, y a veces habrá que entrarle violentamente para frenar sus incursiones. Ojo, porque puedes provocar lesiones de distinta índole y la tarjeta roja estará casi asegurada.






Kluivert celebra un nuevo gol. Atención a la recreación del público.



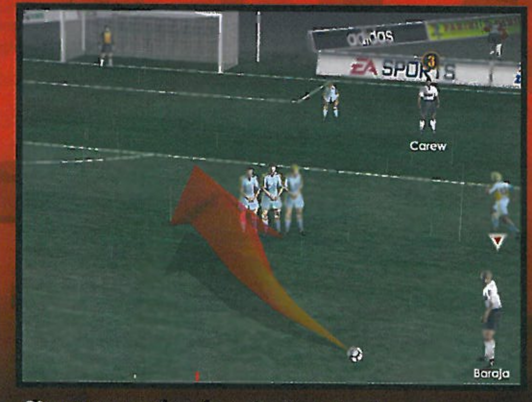
El desarrollo de juego es más pausado, pero depende de ti imprimirle mayor velocidad.



Puedes definir a tu antojo los parámetros de tus jugadores, equipos y competiciones.



Los prolegómenos del encuentro no tienen nada que envidiar a la mejor retransmisión televisiva.



Siempre puedes dar efecto a tu disparo, incluso en las jugadas a balón parado.

¿EN QUÉ ES DISTINTO A LOS DEMÁS?



PASES A LA CARTA

El balón es tuyo. Utilízalo para dar pases al hueco y romper los marcajes del contrario. La precisión con que podemos definir cualquier jugada es total, lo que implica que cada segundo cuenta si quieres hacer coincidir tu visión de juego con el movimiento de los compañeros. Por fin dispones de infinitas posibilidades a tu pies.

INTELIGENCIA, PAREDES Y DESMARQUES

En el momento que quieras, puedes esprintar, hacer una diagonal o dar una orden de desmarque que te permita coger la espalda de la defensa, u orquestar una ingeniosa pared que levante al público de sus asientos. Pero ojo, la IA ha aumentado muchos enteros y no te permitirá abusar de una jugada determinada.





ENTRADAS Y AMONESTACIONES

A los habituales robos de balón y entradas a ras de hierba se añade un sistema de cálculo físico para determinar si llegas a destiempo o no, si golpeas primero al balón o al jugador y las consecuencias de tal acción. Los árbitros estarán ahí para mandarnos a la caseta de manera fulminante si detectan conducta antideportiva o intencionalidad.

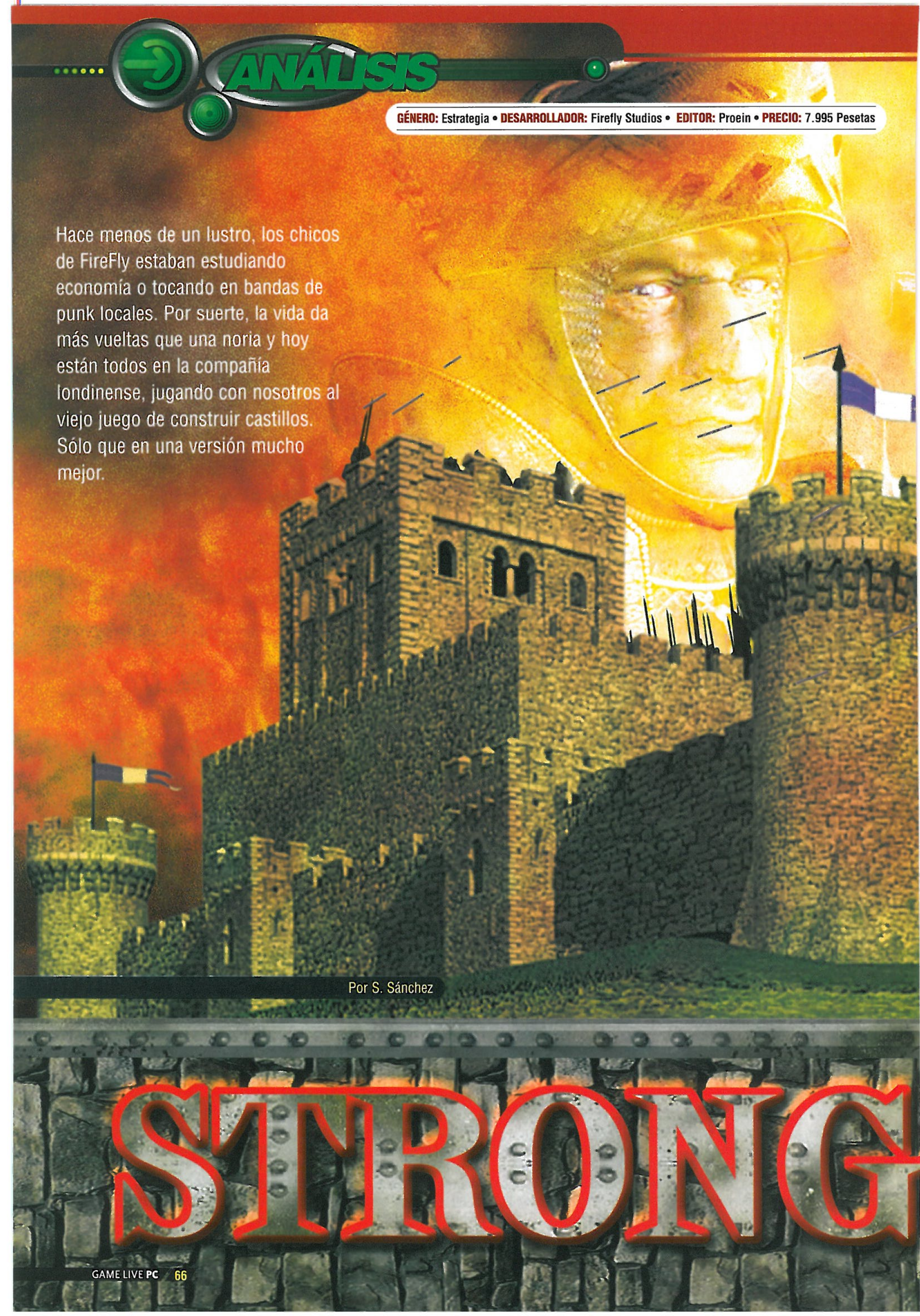
En esencia, puro fútbol

Los amantes de la estrategia pueden alterar la disposición táctica, hacer cambios, fichajes y contar con un entrenador virtual como ayuda, pero es en el manejo del *pad* donde debes demostrar tu valía. Hay que apuntar bien si no quieres mandar el balón a las gradas, incluso en los penalties, y no parece que exista un sistema que garantice el éxito de tus jugadas una y otra vez, como sucedía anteriormente.

El juego *on line* se potencia al introducirse una clasificación mundial en la página EA.com, aunque si no cuentas con gran velocidad de conexión es mejor que te midas a tus amigos en red local o mediante IP. Gracias al nuevo modo de control, la emoción sube muchos enteros y puedes pasarte meses perfeccionando tu manera de jugar.

David Beckham Soccer intentará destronar en el futuro a la franquicia de EA Sports, pero la edición 2002, que presenta bajo palos a Iker Casillas, será muy difícil de batir. La ausencia de equipos históricos, masajistas o un modo de carrera deportiva individual son pegas que pueden añadirse a una amplia lista de deseos, pero en su esencia *FIFA 2002* es puro fútbol. Adiós al fútbol de cartón piedra, hola a la recreación fidedigna del deporte rey. Fácil de jugar, difícil de dominar y poco exigente en cuanto a hardware.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Firefly Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas



Hace menos de un lustro, los chicos de FireFly estaban estudiando economía o tocando en bandas de punk locales. Por suerte, la vida da más vueltas que una noria y hoy están todos en la compañía londinense, jugando con nosotros al viejo juego de construir castillos. Sólo que en una versión mucho mejor.

Por S. Sánchez

STRONG



FireFly Studios es una joven compañía cuyos creadores se conocieron cuando trabajaban juntos en las series *Lord of the Realms* y *Caesar*. Por eso no tiene nada de extraño que su primer título sea, como los anteriormente citados, un juego de construcción y estrategia histórica. Su premisa, aunque suene a broma pesada, es que sí es posible aprender mientras te diviertes, que los juegos "educativos" no tienen por qué ser pretenciosos tostones con los que ni siquiera se pueda jugar.

Stronghold es una entretenidísima lección de historia medieval que te permite seguir la evolución de los castillos, desde la época en que cuatro empalizadas eran la más compleja de las estructuras defensivas posibles a las inmensas fortalezas de finales del siglo XIV. Hay varios modos de juego distintos y el principal de ellos es la campaña militar para un solo jugador, compuesta de 20 misiones de dificultad creciente. Como curiosidad, destacar que el mapa que aparece antes de cada misión ha sido personalizado: en la edición norteamericana e inglesa es de las Islas Británicas y en la española de la Península Ibérica.

Piedra sobre piedra

En la campaña militar, las opciones de construcción disponibles aumentan según avanza el juego. Es como si toda la campaña fuese un largo tutorial que te enseña cómo construir un castillo, pero dada la complejidad del juego hay que estar de acuerdo en que no podría ser de otra manera.

En *Stronghold* abundan los objetivos secundarios y el margen que separa el éxito del fracaso es muy estrecho: basta con olvidarse de construir una granja en el momento oportuno para que la misión no pueda realizarse.

El primer paso, siempre imprescindible, es asegurar el suministro de recursos básicos como la madera o la comida. Una vez consolidado el sistema de recolección, puedes concentrarte en reunir y proteger a tus unidades. En misiones avanzadas, esta lógica de hierro se ve entorpecida por la falta de espacio suficiente para construir o por los



Al mando de este pequeño ejército podemos empezar a plantearnos un asalto con posibilidades de éxito.

"Señor, estamos siendo atacados por una jauría de conejos hambrientos".

constantes ataques enemigos. En estos momentos, es fácil que se te pasen por alto algunas de las obligaciones que todo buen señor feudal debe asumir.

Los ciudadanos no se contentan con que los alimentes con las manzanas del huerto, también quieren pan, y éste se produce en las panaderías. Pero claro, una panadería necesita de la harina que le proporciona el molino, y éste a su vez el trigo de los campos de cultivo. En el juego abundan las cadenas de producción, aunque ninguna tan compleja como la que te permite construir castillos con la madera y la piedra que recolectan los trabajadores a los que previamente has alimentado e instruido.

Conseguir que un amplio grupo de individuos trabaje para ti de sol a sol en tareas tan duras como complejas es todo un arte que se tarda siglos en dominar. Si no hay comida en el granero, la población disminuye, y si los impuestos aumentan, tus ciudadanos pueden perder la paciencia. Con frecuencia te ves cerca de la encrucijada que separa quedarte sin recursos de quedarte solo. Todos estos factores son relevantes en el juego e influyen en tu nivel de popularidad.

Los combates se encuentran en las modalidades de campaña militar, asedio, invasión y editor de misiones. Las últimas opciones permiten configurar la partida para disponer de todo el arsenal medieval a tu alcance. La opción de asedio a castillos históricos es una auténtica gozada, en especial si juegas con los atacantes. Dispones de un margen de tiempo para planear las acciones y luego puedes empezar a cavar trincheras y túneles, debilitar las defensas y pasar al ataque final con catapultas o escaleras de asalto. Este modo resulta tan espectacular como rico en posibilidades tácticas.



ACOSO Y DERRIBO

En los asedios, se trata de acabar con el señor del castillo o defenderlo a toda costa, según el papel que te corresponda. Se trata de un señorito de lustrosa armadura que no aguantará más de tres o cuatro golpes bien dados.



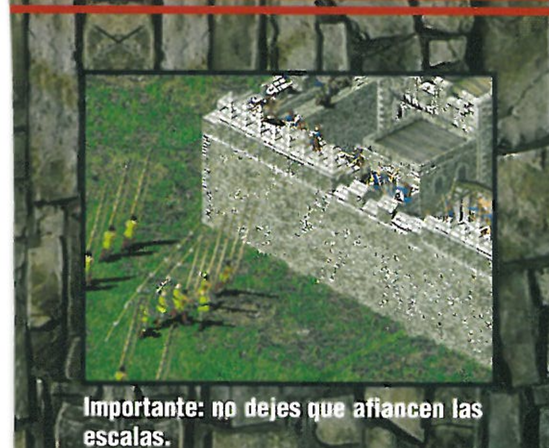
TÁCTICAS DE ATAQUE

Un solo minero puede abrir un agujero lo suficientemente grande en la muralla, pero tendrás que distraer las flechas enemigas con algún cebo. Las escaleras son espectaculares, pero resultan poco efectivas a menos que tengas muchas. Como regla general, es mejor atacar con pocas unidades pero muy fuertes. Una vez franqueadas las murallas, dirígete sin dudarlo al señor del castillo.



TÁCTICAS DEFENSIVAS

Un gran número de arqueros es suficiente en los niveles básicos de dificultad. Más adelante es necesario colocar a un grupo de maceros en los muros, alguno fuera de las murallas y, sobretodo, unos cuantos junto al señor del castillo. Cavar un foso es una medida muy aconsejable, ya que da algo más de tiempo para que los arqueros hagan su trabajo.



Importante: no dejes que afiancen las escalas.



Aunque parezca mentira, es imprescindible pagar para que alguien se pase el día entero junto al pozo por si se produce un incendio.

Castillo a la vista

Una de las cosas que más llaman la atención en este juego es el rigor y el gusto por el detalle exhibido en las representaciones y animaciones de los personajes. Aquí nada se da por supuesto: puedes seguir de cerca las evoluciones de tus trabajadores y observar el desarrollo del proceso de producción. Pongamos que quieres seguir los pasos de un cazador. Ningún problema: verás cómo persigue y captura su presa, cómo la lleva a la cabaña en que la despedazará y tratará la carne y, una vez lista, cómo la deja en el almacén del pueblo.

Las misiones económicas pueden llegar a ser incluso más divertidas que las militares. Relájate, porque ningún grupo de bárbaros asalta tus dominios para beberse tu cerveza y llevarse a las mujeres. Puedes dedicarte a construir poco a poco hasta alcanzar el objetivo fijado, incluso ver a un grupo de simpáticos conejos pasear por el campo y... ¡descubrir que se están convirtiendo en una plaga que amenaza con arrasar los cultivos! Aunque no te lo creas, una bola peluda con cuatro patas puede ser más temible que el acero de una maza.

Stronghold demuestra que es perfectamente posible aprender historia divirtiéndote a rabiar

Algunas misiones tienen objetivos tan crípticos como "bendecir" al 90% de la población. Ya habrás supuesto que esto tiene algo que ver con aumentar su fervor religioso, aunque vale la pena que sepas que no se trata tanto de construir muchas iglesias como de asegurarte de que el máximo de pobladores tenga una cerca y la visite con frecuencia. Otras de las misiones que encontrarás en esta modalidad tiene como objetivo convertirte en un tirano y ser odiado tanto como puedas sin perder más de un porcentaje mínimo de población. Todo un reto.

El apartado multijugador es mucho más que una simple propina para jugadores aficionados al módem. Escenarios con hasta ocho castillos se convierten en auténticos torrentes de diversión. Además de las típicas misiones en las que tendrás que defender tu fortaleza y atacar la de tu oponente, existen modos propios de los juegos de acción, como el popular Rey de la Colina, en el que gana el que consigue hacerse con el control de una torre situada en el centro del mapa y defenderla durante un cierto tiempo.



Esta aldea es tan próspera que sólo plantar unas cuantas flores aumentaría la felicidad de tus súbditos.



Las flechas difícilmente pueden parar a un grupo de soldados acorazados.



GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Warthog • EDITOR: Friendware • PRECIO: 6.990 Pesetas

¡Eh, tú! Sí, es a ti. Suelta ya el volante y deja descansar el CD de *Colin McRae Rally 2*. Que sí, que tengo algo que te va a gustar. Y vosotros, los de *Rally Championship 2000* y *Rally Masters*, venid. Vais a asistir en directo a la inauguración oficial de la era de los rallies extremos.

RALLY xtreme CHAMPIONSHIP

Por A. Jiménez

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 4 · LAN 6 · Internet 6

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Arcade y simulación se dan fraternalmente la mano en este juego de rallies, tal vez el más satisfactorio y espectacular realizado hasta la fecha. Menudo equipamiento, qué potencia, qué versatilidad... ¡y todo de serie! *Rally Championship Xtreme*: contigo al fin del mundo.

8,5

Parece mentira pero éste es el sexto juego de la serie *Rally Championship*, que ha ido quemando etapas y triunfando con los años junto a *Test Drive* y *Need for Speed*. Tras hacerse SCI con los derechos, la programación pasó a manos del grupo británico Warthog (*StarLancer*), que afrontó el reto de superar la excelente versión de hace dos años. Y lo han conseguido partiendo de cero, con nuevo motor gráfico y un objetivo: aunar lo mejor de *Colin McRae Rally 2* y *Rally Championship 2000*.

Sin embargo, no verás aquí las pruebas del campeonato mundial de rallies ni una reproducción exhaustiva de la orografía de un trayecto concreto, máximos exponentes de los títulos recién mencionados. Por el contrario, *Xtreme* sabe a nuevo, ya que recorre los variopintos escenarios de seis rallies repartidos por todo el mundo. Ello les permite añadir variedad y sorpresa a los recorridos, de manera que no resulten monótonos ni pesados para el jugador.

El control se basa en un sistema físico que ofrece espectacularidad al volante sin por ello apartarse del realismo. La carretera es más amplia, los paisajes más coloridos, los tramos más cortos y la diversión mayor. Derrapadas, saltos inverosímiles, vueltas de campana, choques de infarto... un sucesor en toda regla de *Sega Rally 2* y *Screamer Rally*. Sólo que mucho mejor en virtud de sus estupendos gráficos, maniobrabilidad y escenarios.

Hasta donde quieras llegar

Los rallies del Este de África, Vauxhall de Gales, Kumho Tyres de Escocia, Isla de Man,



En ocasiones es posible activar la modalidad de coche fantasma y correr contra tu mejor tiempo.



Cuentas con el copiloto y con señales visuales imprescindibles para reaccionar a tiempo.

Ártico de Laponia y el Desierto de Nevada en Estados Unidos (el Gran Cañón) te esperan. Están divididos en tramos de entre 6 y 14 kilómetros y te transmiten la ilusión de viajar por diferentes entornos adornados por trenes, alas delta, globos y helicópteros.

Merece la pena explorarlos, ya que a veces es posible salirte del camino mediante atajos y rampas muy útiles para restar segundos al cronómetro. Precisamente ésta era una de las bazas de *Pro Rally 2001*, algo que ahora se ha llevado al límite. Hay puntos de paso obligatorios, pero muchas curvas y chicanes pueden ser trazadas campo a través. En descubrir estos "trucos" reside buena parte de la diversión.

Antes de afrontar los baches y obstáculos de rigor, debes ajustar los reglajes para conseguir buen agarre y tracción. Este apartado no entusiasmará a ningún amante de la mecánica, puesto que se ha realizado con sencillez. Aun así, las diferencias de control son significativas en función de lo que decidamos. De hecho, la sensación de velocidad es tan grande que un punto de sensibilidad en la dirección o altura del vehículo puede marcar la diferencia entre que acabemos en la cuneta o no.

Veloz, divertido, adictivo y manejable son algunos de los calificativos que merece el juego

La tecnología gráfica destaca por la iluminación de las distintas horas del día, reflejos, niebla y lluvia. No le va a la zaga el sistema de daños, que progresivamente convierte en chatarra lo que era un cochazo reluciente (adiós a espejos, capó, lunas y algún neumático).

Por muy deprisa que vayas (¡mira cómo está el coche!), podrás escuchar los vítores del público.



La obligatoria pantalla de configuración en la que poner a punto el coche.



Esta perspectiva está muy conseguida gracias a la animación de los brazos con volante y cambio.

Todo con siete cámaras (tres siguiendo el coche, dos en el interior para piloto y copiloto y otras dos sobre capó y guardabarros) que se adaptan automáticamente para que nunca perdamos visión. Hay otras más estrafalarias, situadas en los ejes, parte posterior o fijas en el recorrido, pero quedan reservadas para las repeticiones televisivas.

El coche en el que te gustaría verte

Hay cinco modos de juego: Campeonato (todas las pruebas), Partida rápida (cualquier tramo disponible), Arcade, Desafío y Multijugador. Esta vez, el *arcade* no consiste en adelantar a otros coches (no, es un rally) sino en correr contra el tiempo hacia los puntos de paso. Su nivel de dificultad es más suave y permite a los menos avezados acostumbrarse a los controles y disfrutar de dos recorridos en cada localidad sin pasar por las exigencias del campeonato.

El Desafío es interesante, ya que puedes ganar dinero para comprar (y descubrir) mejores vehículos, y en multijugador pueden reunirse varios usuarios en el mismo PC



La calidad de los entornos gráficos brilla con fuerza sobre la nieve del Ártico.



El salpicadero de cada vehículo está muy conseguido e incluso refleja dinámicamente la luz exterior.

(por turnos), red local o Internet.

Todos los coches son reales, destacando la licencia exclusiva sobre el nuevo Subaru Impreza 2001. Sientes cada detalle de su tracción, aceleración y comportamiento en carretera, así como el rugir de los motores (tomado directamente de sus versiones auténticas en carrera) y las vibrantes pistas de audio compuestas por 808 State. La inclusión de clásicos como el Golf, el Stratos o el Mini aumenta su atractivo, aunque las estrellas siguen siendo los formidables coches del mundial WRC (World Rally Car).

¿El primero en llegar a meta?

Veloz, divertido, libre, adictivo, manejable y de altas prestaciones son algunos de los calificativos que merece *Rally Championship Xtreme*. Sus requisitos mínimos de hardware funcionan perfectamente con una buena aceleradora gráfica y quien no cuente con un volante se defenderá sin problemas empleando un pad o el teclado.

A estas alturas, estarás preguntándote si es éste el mejor juego de rallies del mercado. Bien, tal vez lo sea, pero depende de lo que le pidas a los simuladores de este tipo. Los que quieran revivir paso a paso la experiencia de Carlos Sainz y Jesús Puras en el Mundial se atendrán a *Colin McRae Rally 2*, mientras que los aficionados que busquen conducir en un rally cien por cien auténtico deben optar por la fidedigna recreación de los 675 Km. del Campeonato británico en el anterior *Rally Championship* (disponible ahora en línea económica).

Los autores de *Xtreme* han preferido saltarse las reglas de la simulación estricta dotando al programa de elementos *arcade*, espectacularidad y variedad visual no habituales en el mundo del rally. Es por ello que resulta más divertido, pero no deja de ser un híbrido que puede desorientar a los más puristas, que se encontrarán sin mapa que seguir en carrera.

Yo me quedo con la frescura y originalidad de la apuesta de Warthog. El ajustado nivel de dificultad (te lleva lo suyo superar el Campeonato con cada clase) y variado sistema de juego garantizan meses de entretenimiento, a la espera de un *Colin McRae Rally 3* que ya tiene adversario al que adelantar. Si te gusta correr, ya puedes hacerlo hacia tu tienda de software: la emoción extrema te espera.

¿TE GUSTA CONDUCIR?

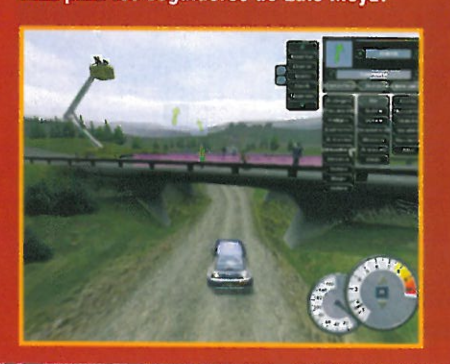


EVOLUCIONARIO

No es lo mismo conducir que conducir. *Xtreme* te permite saltar sobre montículos, ponerte a dos ruedas, cruzar riachuelos, atravesar puentes, túneles, acantilados, lagunas, puertos, vías de tren, campiñas y playas, deslizarte sobre el hielo, hundirte en el barro y vibrar entre angostos pasajes de arboledas, serrerías y rocas. Un paso adelante para *arcades* y simuladores. No es lo mismo.

PUES SÍ, UN GRAN COCHE

Porque te permite meterte por vez primera en la piel del copiloto, inspeccionando los tramos con anterioridad para señalar los puntos en que se avisará al conductor de las curvas y peligros que se avecinan. Con todo lujo de detalles transmitidos de viva voz (masculina o femenina) en perfecto castellano y señales visuales, *Xtreme* es lo más para los seguidores de Luis Moya.



WORLDWIDE CAR

Éstas son las 28 maravillas que encontrarás: Audi Quattro, Citroen Saxo, Ford (Escort, Maxi, Focus, Puma, modificado), Honda Civic, Hyundai (Coupe, Accent), Mitsubishi Lancer Evo (V, VI), Mini Cooper, Nissan Micra, Peugeot (106, 206), Proton Compact, Renault Megane, Seat (Ibiza, Córdoba), Skoda (Felicia, Octavia), Subaru Impreza (Normal, 2000, 2001), Vauxhall (Opel) Astra, Volkswagen Golf y Lancia Stratos.

YA A LA VENTA



LOS MEJORES DISCOS,
LAS FIESTAS MÁS ESPECTACULARES,
LA MÚSICA MÁS ACTUAL...

GÉNERO: Acción/Rol • DESARROLLADOR: Akella Software • EDITOR: Acclaim • PRECIO: 5.990 Pesetas

SEA DOGS

El mar se asocia no pocas veces a la libertad, algo que ha calado en este juego. **Puedes unirte a** cualquiera de los cuatro bandos en litigio o surcar los mares bajo tu propia bandera. Además, es posible **seguir las misiones en el orden que prefieras y hasta ignorarlas por completo.**

En las islas piratas eres atacado sea cual sea tu bandera.

Por S. Sánchez

Sea Dogs pasó desapercibido cuando se editó hace un año en Estados Unidos. Y no porque se tratase de un mal producto, sino porque era más inestable que un cargamento de nitroglicerina en una ruleta rusa. Tras varios remiendos, los desarrolladores han dado con la versión 1.06 que ahora aparece en España, en la que las principales deficiencias técnicas han sido corregidas.

En *Sea Dogs* tú eres el capitán de una barcaza que surca las aguas de un archipiélago ficticio. Barcos ingleses, franceses, españoles y piratas también navegan por la zona y ninguna de estas facciones da la menor importancia al concepto de coexistencia pacífica.

Prefacio aventurero

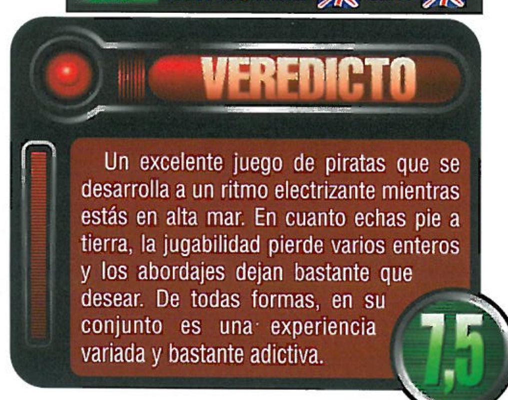
El juego empieza siendo una combinación de rol reducido a la esencia y aventura gráfica. Una perspectiva en tercera persona te permite seguir los pasos de tu personaje mientras vagabundea por las calles de Highrock, visita sus establecimientos y habla con sus habitantes. Debes estar muy atento a los diálogos, que están en inglés. Si eres de los que no pasa del "hello" y el "good night", puedes confiar en tu intuición e ir probando suerte, pero luego no te extrañe si te enzarzas en una guerra contra las tres grandes potencias del siglo XVII sin tener del todo claro cómo demonios lo has hecho. Tanto la asignación de misiones como casi todo lo que tiene que ver con el desarrollo del argumento dependen de estos diálogos, con lo que no estar traducidos puede suponer un serio problema.

Aunque pasearse por las ciu-



Una buena oportunidad para un capitán intrépido: son los galeones que transportan el tesoro real.







SEA DOGS 2

Ya hace tiempo que en Akella trabajan en la secuela de *Sea Dogs*, prevista para la próxima primavera. La fórmula elegida es la de mejorar lo presente. Además de potenciar los gráficos, en la nueva entrega tendrán mayor importancia las misiones ambientadas en tierra firme, en las que podrás entrar en un mayor número de edificios y recoger objetos. También se implementará un modo multijugador con batallas individuales y por equipos.

dades es importante, todo el esplendor de *Sea Dogs* sale a relucir cuando se leva el ancla. El control de los barcos se ha simplificado al máximo para que puedas manejarlos con cuatro teclas de dirección. Los gráficos son tan impresionantes que vale la pena dedicar un rato a simplemente navegar para ir viendo cómo se mueve el barco bajo distintas condiciones climáticas.

La fiebre del oro

Pasada la fase aventurera, *Sea Dogs* se convierte en un juego de acción en el que tu principal objetivo es acumular oro. Con él pagas a la tripulación que reclutas en tabernas y compras mercancías, provisiones, munición e incluso un barco mejor. El oro se gana completando misiones o bien comerciando. Debes tomar buena nota de cuáles son las mercancías que se exportan e importan en cada puerto y servir a cada uno lo que más necesita, es decir, jugar con la ley de la oferta y la demanda.

No creas que vas a limitarte a hacer de mero transportista. Ninguna travesía va a ser del todo segura, ya que encontrarás muchos barcos que navegan bajo bandera distinta a la tuya y es muy probable que te ataquen... si no atacas tú antes. Para que no te lances a abordajes suicidas, se te informa puntualmente del número de bajeles con que te cruzas y su volumen, así que puedes elegir entre atacarlos o pasar de largo.

Tras la fase aventurera, Sea Dogs se convierte en un juego de acción en el que tu principal objetivo es acumular oro

Los combates son lo mejor del juego: puedes seleccionar un sistema de disparo automático que se hará efectivo cuando los cañones tengan el ángulo adecuado o apuntar con la mirilla y disparar cuando lo consideres oportuno. Lo que marca la diferencia es la capacidad de carga y el poder de fuego de tu barco, así que enseguida querrás hacerte con uno nuevo. Cuando lo hagas debes tener en cuenta que vas a necesitar más tripulantes y cañones nuevos, y eso cuesta lo suyo.

En *Sea Dogs* hacen falta muchas horas de juego para acumular grandes cantidades de oro y experiencia y hacerte con barcos grandes. Durante mucho tiempo te sientes como una desamparada pescadilla en un mundo de tiburones y cruzas los dedos para no encontrarte en alta mar con alguno de esos flamantes bajeles que ves desfilar por el astillero.

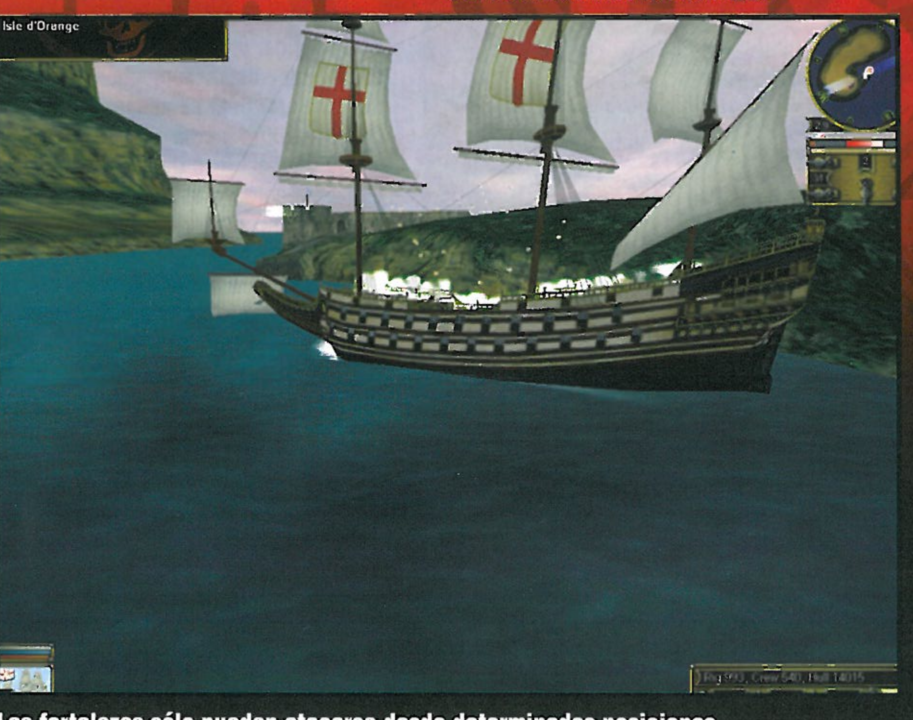
El protagonista tiene nueve habilidades en las que invertir los puntos de experiencia que ganas. Estas habilidades te permiten, por ejemplo, recargar más rápidamente tus cañones o especializarte en abordajes. Contratar oficiales te permite añadir puntos extra a estas habilidades.

En cuanto a los abordajes, podrían ser una interesante alternativa a los combates a media distancia, pero han sido resueltos de forma más bien patética. Todo se limita a un combate con sables entre los capitanes de los dos navíos y el número de puntos de vida se corresponde con la cantidad de marinos que cada uno de ellos tiene a bordo. De todas maneras, vale la pena intentarlo de vez en cuando, ya que un abordaje exitoso te permite apoderarte del barco enemigo. Con paciencia, seguro que eres capaz de formar una flotilla con la que aterrorizar los mares de este archipiélago.



Dos oficiales se enfrentan poniendo en juego el destino de muchos hombres.

Las tiendas son el lugar indicado para hacerte con provisiones e información.



Las fortalezas sólo pueden atacarse desde determinadas posiciones.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Microïds • **EDITOR:** Microïds/Cryo Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

TENNIS MASTERS SERIES

Otro juego de tenis. Francés, por supuesto. Pero atención, porque éste tiene licencia ATP. Además, empiezas a jugarlo... **y resulta que es lo bastante adictivo como para que no separemos del pad las manos** que controlan la raqueta.

Por A. Jiménez

A la tercera va la vencida. De ello pueden presumir nuestros vecinos galos. Tras varios saques a la red y segundos servicios con *Roland Garros* y *All Star Tennis*, han conseguido un *ace* con *Tennis Masters Series*, un juego que merece triunfar comercialmente y retornar en futuras ediciones. Sencilla instalación, vídeo bien renderizado y menú eficaz son los prolegómenos de un título en el que no están los jugadores más famosos del circuito, pero sí 72 tenistas perfectamente definidos y 10 recintos repartidos por todo el mundo.

Desde Montreal a París, pasando por Montecarlo, Roma o California, puedes jugar sobre superficie dura, moqueta y tierra batida, y estos cambios de superficie afectan sustancialmente a la velocidad de la pelota. Sólo se echan de menos los partidos sobre hierba.



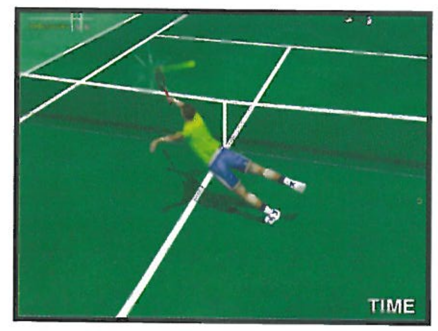
Las recreaciones de las canchas, tanto cubiertas como al aire libre, son pulcras y muy convincentes y los partidos se pueden disputar tanto por la mañana, como por la tarde o la noche. Sorprende la atención al detalle (publicidad, jueces en lengua nativa, animación de los espectadores con sonido 3D...) y la posibilidad de utilizar una cámara muy cercana al jugador. Hay vistas más alejadas con las que es más sencillo disputar el partido, pero ésta es la que provoca una sensación de inmersión mayor.

Tenistas como los de verdad

De los cuatro niveles de dificultad del juego, lo más recomendable es empezar por el inferior. La IA de los contrarios es de aúpa: en cuanto recibí el resto a mi primer servicio, la capacidad de colocación y movimiento del contrario me dejaron helado. Hasta el último momento esconden su golpe y cuesta adivinar lo qué están pensando antes de que lo ejecuten. Además, sus reacciones van en consonancia con sus características y puntos fuertes: según los casos, te encuentras

El cálculo físico de movimiento permite que la bola roce la cinta de la red y se vea afectada por ello.





Estos tenistas no temen mancharse la blusa cuando se trata de ganar un punto.

VICTORIA A CONTRAPIÉ

PRIMER SERVICIO

El indicador de fuerza en el saque es importante, pero también lo es el tipo de golpe que quieras realizar y la colocación del mismo. Puedes conseguir aces, pero ten en cuenta que cuanta mayor sea la velocidad que lleve la bola, más potente suele ser la respuesta a tu servicio.





FONDO DE LA PISTA

La inercia del movimiento de los tenistas está muy conseguida, lo que significa que si pillas a contrapié a tu oponente, le cuesta rectificar el sentido de su marcha. Claro que lo mismo puede pasarte a ti, así que no pierdas de vista al contrario y hazle correr de lado a lado.



EN LA RED

En más de una ocasión te mandan golpes débiles, cortados y dejadas. Es el momento de lanzarte a la red. Justo antes de golpear, observa hacia dónde se dirige tu oponente: si su raqueta vuelve a impactar la bola, estarás vendido. Y ojo con la fuerza si no quieres enviar la pelota fuera.





Los efectos de golpeo y los haces de raqueta y pelota añaden un punto de espectacularidad.



Llegaron los amigos a casa y comienza el partido de dobles.

Por fin te enfrentas a tenistas auténticos que te obligan a pensar como profesional para derrotarlos

con globos y dejadas inalcanzables, *smashes* agresivos y reveses a 200 km/h. Por fin te enfrentas a tenistas auténticos que te obligan a pensar como profesional si quieres derrotarlos.

Los gráficos son muy buenos. La animación de los tenistas es fidedigna y permite ejecutar casi cualquier movimiento. Les verás saltar, quitarse la tierra de sus suelas, beber agua, desesperarse y explotar de alegría. Los programadores han recreado con mimo cada aspecto a tener en cuenta, sin olvidar las repeticiones de las jugadas.

¿El FIFA del tenis?

Con sólo cuatro botones, dispones de gran variedad de golpes sin que hagan falta cursores indicativos. El golpe depende del tiempo que mantengas pulsado el botón y la dirección que asignes. En la disputa de muchos puntos juega un papel fundamental la inercia del movimiento, ya que cuesta rectificar el sentido en plena carrera. De hecho, éste es, junto con el cálculo físico de las trayectorias de la pelota, uno de los elementos más destacados en el apartado de la jugabilidad.

El nivel de dificultad es alto. En modo torneo se juegan fases previas y debes sudar cada punto para salir del sótano de la clasificación ATP. Sí, tardas en alzarte con tu primer trofeo, pero también las ganas van en aumento. Y si ya es divertido jugar contra el ordenador, mucho más es hacerlo con hasta tres amigos a la vez en el mismo PC o red local.

Se echan en faltas más opciones *on line*, entrenamientos, tutoriales y una base de datos técnicos que reúna las escasas estadísticas a las que tenemos acceso. También sería bueno incluir en el futuro ayudas para los neófitos, trucos y sorpresas a descubrir, así como jugadoras femeninas y editor de tenistas. Pero quede claro que *Tennis Masters Series* es un programa sólido y con clase que supera a la competencia aproximándose más y mejor a este deporte. Desafiante y recomendable a partes iguales.



Ese *smash* de espaldas huele a tanto ganador... ¿o no?

GÉNERO: Rol/ Acción • **DESARROLLADOR:** Click Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

THRONE OF DARKNESS

El Japón feudal sirve de escenario para este juego de rol de combate. **Siete samuráis tan abnegados como poderosos se enfrentan a la enésima encarnación del mal**, un señor de la guerra que aterroriza el país al mando de un ejército de no muertos.

Por S. Sánchez

Que *Throne of Darkness* iba a parecerse a *Diablo* era un secreto a voces. Los dos fundadores de la compañía encargada del proyecto, Isaac Gartner y Ben Haas, son ex miembros de Blizzard, y nunca ocultaron su intención de hacer un juego de rol de combate apto para todos los públicos. Aun así, al juego no le faltan elementos originales, en especial su ambientación, basada en la mitología oriental.

Los protagonistas de *Throne of Darkness* son siete samuráis enfrentados a un señor feudal que capitanea una horda de no muertos. Tu objetivo inicial es reunir a los siete guerreros y a un monje y un herrero que les acompañan en su aventura.



Existen personajes que te plantean retos secundarios, muy útiles para acumular experiencia.

Sólo cuatro de tus samuráis pueden combatir a la vez. Los otros tres permanecen en el templo, aunque pueden entrar en acción cuando lo desees en sustitución de otro samurai. Eso sí, cada sustitución te cuesta una pequeña cantidad de Chi. De esta forma, tendrás que decidir con qué cuatro guerreros te conviene contar en cada momento concreto, combinando sus diferentes cualidades y desarrollando estrategias de combate distintas según la situación.

Cada guerrero tiene dos indicadores básicos, sus puntos de salud y cantidad de Chi, y éstos se regeneran cada vez que los envías de vuelta al templo. Incluso puedes resucitarlos si dispones de suficientes puntos místicos.

Busca y compara

Las pociones no son tan abundantes como en *Diablo*, así que con frecuencia te ves obligado a esperar a que tus guerreros vuelvan del templo para seguir adelante. Eso hace que el ritmo de juego sea bastante lento y que abunden los tiempos muertos. En ellos puedes dedicarte a rastrear el escenario exami-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM
+16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Un juego para tácticos pacientes que disfruten planificando los combates y no pierdan los nervios por las frecuentes pausas. En casi todo lo demás se parece muchísimo a *Diablo*, con lo que puede ser una excelente alternativa si disfrutas con juegos de este estilo.

7

Todos los personajes disponen de hechizos para aumentar su resistencia a ciertos elementos.

LOS HOMBRES DEL DAIMYO

Los siete personajes que se pueden controlar en *Throne of Darkness* se definen por la forma en que están repartidos sus puntos de habilidad. La clave suele ser dotarlos de las armas que mejor manejan.

LÍDER El carisma es su principal arma, aunque, según circunstancias, también la espada y los arcos son de su agrado.

BÁRBARO Con su elevada fuerza y constitución, es ideal para usarlo como parachoques. Las lanzas son lo suyo.

ARQUERO La destreza de este personaje te permite acceder a armas arrojadizas de considerable eficacia.

ESPADACHÍN Aunque pueda usar el arco, el enorme arsenal de espadas hacen de él uno de los mejores personajes.

MAGO Debes mantenerle alejado de la primera fila para que se centre en lanzar los hechizos avanzados de que dispone.

NINJA Guerrero todo terreno que se maneja bien con la mayoría de armas ligeras, en especial las arrojadizas.

FANÁTICO Dale un arma de asta y envíalo al mismísimo infierno. Obedecerá, se dejará la piel y se llevará algún que otro demonio por delante.



Un muro de fuego es una buena opción para dejar claro en qué bando estás.

El ritmo de juego es bastante lento y abundan los tiempos muertos



El hechizo relámpago puede producir verdaderas cataratas de destrucción indiscriminada.



Las pequeñas cruces sobre el rostro de los tres samuráis indican que han subido de nivel.

nando los objetos que encuentres, ya sean armas, armaduras o bisutería mágica. Hay objetos normales, excepcionales y algunos especiales que han de ser identificados por el monje. Para saber si un arma es mejor que otra hay que fijarse en el daño que hace, su durabilidad y si tiene alguna restricción de nivel.

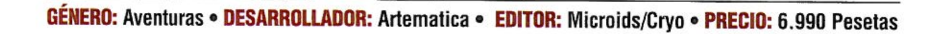
Hay armas que incrementan varios puntos alguna de las características físicas o habilidades del que las lleve y objetos provistos de ranuras en las que el herrero puede engarzar otros objetos para así aumentar su poder. De hecho, las combinaciones son múltiples, ya que el herrero puede mejorar casi cualquier objeto que le entregues a cambio de una cantidad módica de oro.

Hechicerías diversas

El monje también resulta muy útil: entrégale los conjuros que encuentres y no pienses utilizar y él se los ofrecerá a los dioses. De esta forma, consigues puntos extra que añadir a tu árbol de hechizos.

La magia funciona de forma similar a *Diablo*. Cada personaje tiene una lista de hechizos y es el mago el que cuenta con los más poderosos. Acumular experiencia permite notables incrementos en el poder de los conjuros, así como en los puntos que definen a los personajes: la vitalidad, el Chi, la destreza o la fuerza.

En cuanto a los combates, hay que decir que manejar a cuatro personajes a la vez resulta bastante complejo, aunque se haya incorporado una lista de formaciones. La más eficaz (casi la única, en mi opinión) es la del Zorro, que dispone a los luchadores con armas contundentes en primera línea, cubriendo a los que tienen armas arrojadizas. La complejidad de los combates y lo difícil que resulta hacer que algunos personajes acumulen experiencia obliga a grabar la partida muy a menudo. Como sólo puedes grabar una, debes recurrir a los portales para volver atrás, otro detalle que contribuye a que el juego sea más engorroso de la cuenta.



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Artematica • **EDITOR:** Microids/Cryo • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

DRUUNA
Morbus Gravis

Hacen falta seis CD para explorar la mente de Druuna. La heroína del cómic erótico de Paolo Eleuteri Serpieri ha saltado de la celulosa a los bits por cortesía de Artematica. Y **viene cargada de poderío neumático y oscuras fantasías.**

Por G. Masnou

Bienvenidos al supermercado de la aventura gráfica. En el carrito de la compra tenemos algo de *Resident Evil*, mucho *Alone in the Dark*, un par de pociones de *Myst* o *Grim Fandango* y todo un surtido de delicias de *Dreamweb* o *I Have No Mouth and I Must Scream*. Mezclándolo todo, obtenemos un menú degustación que sabe a aventura de supervivencia y puzzles, con personajes en 3D y escenarios renderizados. El ingrediente sorpresa es que tus enemigos no son de este mundo: por algo recorremos un mundo de fantasías futuristas que los desarrolladores han aprovechado para dar rienda suelta a su parca imaginación.



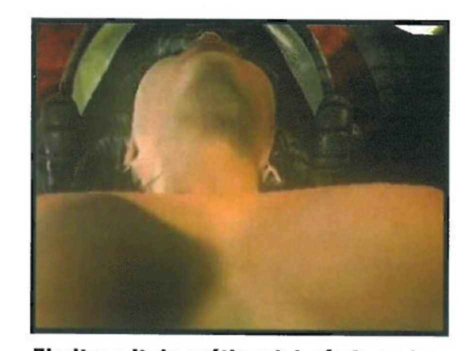
La estética del juego es tan tenebrosa que en más de una ocasión no ves dónde pones los pies.

Druuna vive en el más sombrío de los futuros posibles. Una enfermedad terrible está transformando a sus habitantes en bestias sedientas de sangre. La protagonista de la historia se ha sometido a un experimento que la ha reducido a un estado vegetativo y tú debes adentrarte en su tormentosa psique para salvarla. Así pues, la aventura se desarrolla en un escenario onírico en el que se entrelazan pesadillas, ensoñaciones y recuerdos.



El país de la silicona

Pese a su curioso punto de partida y a una mecánica inspirada en las mejores aventuras gráficas que se recuerdan, *Druuna* es un juego que no está a la altura de sus referentes. Sus aportaciones al género se reducen a introducir una dosis de morbo un poco por encima de lo normal, un detalle más bien anecdótico. En casi todo lo demás, este *Alone in the Dark* de la lujuria es más de lo mismo, un juego hecho de retales de otros juegos.



El alto voltaje erótico del cómic se ha conservado en su paso a PC.

Las imágenes que acompañan este artículo no mienten: *Druuna* no es muy diferente de anteriores juegos de aventuras en tercera persona. El supuesto despliegue de tecnología gráfica sin precedentes (uso intensivo de la técnica de animación Full Motion Video a lo largo de los seis CD y nuevo sistema de modelado de personajes) apenas se nota. Todo eso ha servido para crear un universo convincente, pero

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe 16)
Mínimo: P 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español; Voces: español

VEREDICTO

Druuna tiene regusto a juego de aventuras de anteayer: la misma dinámica y el mismo desarrollo que otros cincuenta títulos. Son los mismos puzzles con distintos collares. Recomendable si estás interesado en el cómic de Paulo Eleuteri Serpieri, pero no si lo que buscas es innovación.

5,5

PAOLO ELEUTERI SERPIERI, EL CREADOR

Este dibujante italiano, nacido en 1944, no empezó a publicar historietas hasta 1975. Su mayor éxito, *Druuna*, nació con el primer número de *Morbus Gravis* (1985) y provocó una gran exaltación pública por su alto contenido sexual. De todas formas, *Druuna* es más que una historieta erótica. Es, sobre todo, una mordaz crítica a las arcaicas pautas morales de una sociedad hipócrita. Serpieri, que actualmente es profesor del Instituto de Arte de Roma, participará el próximo 25 de noviembre en la presentación del juego, que será a las 13:30 en el FNAC de la calle Preciados de Madrid.

no mejor que el que servía de escenario a *Alone in the Dark*, por ejemplo.

El sistema de juego no se aparta un ápice de la habitual sucesión de habitaciones que explorar, objetos que encontrar, oscuros puzzles que resolver, enemigos que combatir y múltiples ángulos de cámara. Por su parte, los controles dejan mucho que desear, tanto o más que en *Resident Evil*, y el ritmo de juego se resiente por la muerte una vez sí y otra también de la protagonista, lo que te obliga a grabar la partida a cada paso.

Los puzzles se resuelven a base de probar diferentes soluciones y echarle paciencia

Mecánica poco depurada

En esta aventura abundan las situaciones arbitrarias. Acercarte a uno de los individuos afectados equivale casi siempre a una muerte segura y sólo puedes evitarlo si, por casualidad, encuentras la ruta en la que los desarrolladores han decidido que no hay peligro. O sea, que según la suerte que tengas, el juego se convierte en un infierno o en un paseo militar. Los puzzles se resuelven a base de probar diferentes soluciones y echarle paciencia. Cuesta lo suyo y, cuando lo consigues, tampoco te queda la sensación de haber hecho algo con un mérito especial.

Si aceptamos la teoría de que los juegos evolucionan y las fórmulas de juego se refinan con el tiempo, *Druuna* no nos parecerá más que un innecesario salto atrás, una vuelta a los primeros 90, cuando las aventuras de este tipo estaban en pañales. Las aventuras que triunfan hoy por hoy tienen un grado de sofisticación del que este juego carece.

De todas formas, si te gustan las historias apocalíptics con narraciones de ciencia ficción o buscas un juego que transmita auténtica sensación de terror de serie B, no dudes en guiar a tu personaje a través de este universo sacado del popular cómic italiano. Es innegable que *Druuna* ha nacido viejo, aunque, eso sí, la cirugía consigue disimularle algo las arrugas.



La cantidad de secuencias en FMV es tal que se han necesitado seis CD para almacenarlo todo.

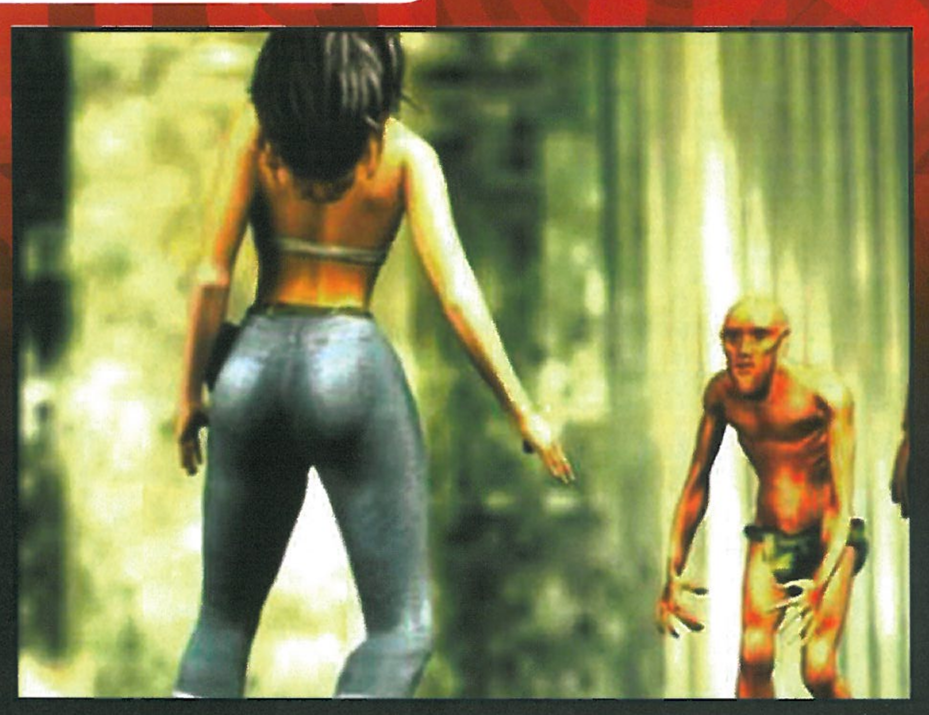


Hay pocos objetos, así que resolver los puzzles suele ser una tarea sencilla.



El futuro, que nadie lo dude, será más o menos como en *Blade Runner*.

La muerte siempre acecha. Ante la duda, graba la partida.



Druuna está para comérsela. O al menos eso es lo que piensan los mutantes.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Image Space • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

F1 2001



Por S. Sánchez

La Fórmula 1 está perdiendo interés: **Schumacher vuelve a ganar el campeonato, no hay récord que se le resista** y las carreras son cosa de tres escuderías. Por suerte, siguen saliendo buenos juegos con los que **repartir un poco de justicia.**

Durante 18 meses el equipo de Image Space ha estado trabajando para que el *F1* de este año se colocase a rebufo del éxito de *F1 2000* y así sacudirse de una vez por todas la sombra de *GP3*. Para alcanzar este objetivo se ha buscado la colaboración de profesionales del campeonato del mundo de Fórmula 1, como los miembros del equipo BAR (British American Racing), que han sido de gran ayuda en los intentos de mejorar la física de los vehículos, o la escudería Arrows, en cuyas indicaciones está basada la escuela de pilotos virtuales que se incluye como una de las opciones de juego. Por último, una versión digital de Marc Gené se encarga de facilitarte información durante la carrera.

A grandes rasgos, el juego consiste en pilotar el monoplaza con licencia oficial que elijas y reproducir con él las carreras de que consta el gran circo del automovilismo. Puedes empezar por dirigirte a la escuela de pilotos, que en esta edición cuenta con más circuitos y coches para que pongas a prueba tus dotes. Las lecciones consisten en imitar al instructor y seguir la línea que te indica la trazada buena de los circuitos. Un código de colores te indica cuándo debes frenar y cuándo acelerar y una serie de conos y luces te sirven de referentes, aunque es poco probable que puedas interpretar lo que significan dada la velocidad que alcanzan los prototipos.

Que alguien me ayude

Aunque *F1 2001* dispone de una larga lista de ayudas configurables para hacer más sencilla la conducción, es precisamente la línea de trayectoria ideal (sólo disponible en las lecciones de la escuela de pilotos) la que más se echa de menos. En este juego nin-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Una simulación de categoría que sólo se disfruta plenamente si tienes un equipo de última generación. Gráficos mayestáticos, muchas opciones de configuración y un nivel de dificultad que hará que consideres dedicarte a esto profesionalmente si completas una vuelta sin activar las ayudas.

7,5



Hueco hay. Suficiente motor para colarse está por ver.

guna ayuda está de más, dado que en ocasiones resulta más difícil que enhebrar una aguja a oscuras.

Con todas las ayudas activadas el coche va prácticamente solo, pero sin ninguna de ellas se convierte en un juego para verdaderos profesionales. Encontrar un punto medio suele ser lo recomendable, aunque para ello sea necesario participar en algunas carreras y descubrir si se te da bien o no y hasta dónde eres capaz de llegar. Además, es posible modificar la pericia de los conductores rivales, incluso su agresividad. Haciendo las modificaciones pertinentes puedes hacerte rivales a medida y ahorrarte derrotas vergonzosas por varias vueltas de ventaja.

El segundo modo de juego es el día de pruebas, ideal para poner a tono el vehículo y pelearte con las opciones de configuración hasta que consigas arañar algún segundo al crono. Si quieres ganar en *F1 2001*, o reduces la IA a mínimos o, además de piloto, te haces mecánico. Las opciones de configuración del coche están expuestas de forma clara, pero son muchas. Demasiadas. No hay problema si eres de los que disfrutan con estas cosas, aunque es probable que tanto número y tanta estadística de rendimiento hagan que te sientas desbordado. En los niveles de dificultad avanzados es necesario retocar los reglajes del coche si no quieres que hasta pilotando un Ferrari te superen en las rectas.

Con las modificaciones pertinentes puedes hacerte rivales a medida y ahorrarte derrotas vergonzosas

Otras voces, otros ámbitos

En los modos Carrera Rápida, Gran Premio y Campeonato es donde sale a relucir todo el esplendor gráfico del juego. El nuevo motor gráfico multiplica por cuatro la capacidad de su precursor, aunque eso implique que los requisitos mínimos se disparen si pretendes disfrutar al detalle de las opciones gráficas. Cualquier cosa que se añada, ya sea la imagen de los retrovisores, público en las gradas o el reflejo de los coches, implica un mayor consumo de recursos. Y no hay nada peor que un juego de carreras que funcione a saltos.

Una de las opciones más divertidas de *F1 2001* es activar el tiempo variable. Eso significa que si las predicciones indican que será un día soleado, no hay problema. Pero en cuanto digan que estará nublado o lluvioso, es muy probable que en plena carrera aparezcan nubarrones negros cargados de malas intenciones. Es entonces cuando algo tan simple como la correcta elección de los neumáticos se convierte en un elemento estratégico decisivo.

Otra de las novedades es que los mecánicos de los boxes, en cuya representación se ha utilizado captura de movimientos, responden a tus órdenes en las opciones de configuración más realistas. Es decir, a partir de ahora que se tarde más o menos en repostar es responsabilidad tuya.

El modo multijugador permite que 8 de los 22 bólidos que disputan un Gran Premio sean controlados por jugadores, con lo que un alto nivel de caos ocasionado por varios seres humanos conduciendo a 300 por hora por circuitos de diseño diabólico está garantizado.



Igualito que en las carreras reales, pero sin publicidad de tabaco o alcohol.



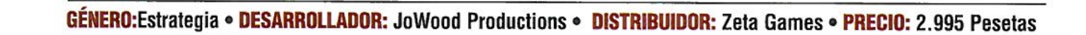
Si esto te suena a chino, mira el manual, ya que la parte mecánica está bien explicada.


Ahora entendemos por qué además de los neumáticos de lluvia hay unos para diluvio.


Con tanto mecánico no es raro que se barajen presupuestos multimillonarios.



Es bueno saber que los pilotos rivales también cometen errores, aunque nos impliquen en ellos.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** JoWood Productions • **DISTRIBUIDOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

THE NATIONS

Construir una civilización no es ninguna broma. Se trata de un proceso lento, farragoso y estresante. **La tuya va a ser una de las grandes**, así que **ponte cómodo porque esto va para largo**.

Por J. Font



Mientras sus hombres flirtean y hacen el vago, las amazonas trabajan.

Dicen los escépticos que todos los juegos de estrategia en tiempo real se parecen entre sí, aunque algunos más que otros. Hace ya tiempo que Blue Byte se sacó de la chistera una variación que ha dado bastante cuerda al género: se trataba de combinar los elementos de gestión de *Civilization* con la planificación estratégica de *Sim City*.

Son juegos en los que sólo se tiene control directo sobre las unidades militares. El resto de las acciones, ya sea la construcción de edificios, el comercio o la diplomacia, se planifican. El resultado es un ramillete de títulos que incluye desde el incombustible *Settlers* a *Cultures*, *Faraón* o el mismísimo *Zeus*.

JoWood, que ya hiciera sus pinitos en el mundo de la planificación a gran escala con *Traffic Giant* o *Industry Giant*, ha volcado toda su sabiduría en este *The Nations*, raro como una acelga criogénica y sencillo como una ecuación sin incógnita.

Vas a comerciar más que de costumbre, ya que el territorio que controlas suele ser parco en recursos

Hombres de pro... vecho

En *The Nations* eliges entre tres civilizaciones: los pimmons, las amazonas y los sajikis. Los primeros son alienígenas tripudos, feos y algo alérgicos al trabajo. Las amazonas tienen una sociedad mixta en la que conviven bellas y esforzadas mujeres y hombres dedicados al marujeo, la intendencia doméstica y el uso de la escoba. En cuanto a los sajikis, son una colonia de laboriosos insectos que se pasan el tiempo recolecta que te recolecta.

Cada campaña (una por raza, claro está) consta de diez misiones. No son muchas, aunque el juego es largo debido a los continuos periodos de inactividad que acarrea el sistema de juego. Como en la mayoría de juegos de este tipo, puede acelerarse el tiempo, por supuesto, pero siempre te arriesgas a perderte algo importante. También como en muchos otros títulos similares, lo que más ocupa tu tiempo es leer los clásicos mensajes que te informan sobre cómo va evolucio-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 226; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces ✗

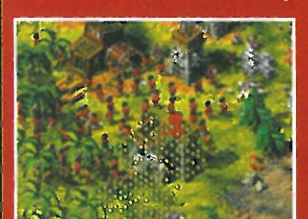
VEREDICTO

Sus grandes virtudes son la sencilla interfaz y la asequible curva de aprendizaje. No está mal, pero se echa de menos algo más de complejidad en la gestión y algún aliciente que anime los largos periodos de inactividad que suelen acompañar a estos híbridos de *Sim City* y *Civilization*.

5,5

LA FIEBRE DEL DESARROLLISMO

En el último año han aparecido unos cuantos títulos en la línea de *The Nations*. Gestión, fiebre desarrollista y algo de acción son sus ingredientes.

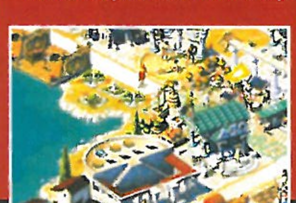


SETTLERS IV

Pese a su estética deliberadamente infantil, pone constantemente a prueba tu materia gris. En este juego, el uso de la fuerza resulta menos eficaz que la capacidad de gestión.

CULTURES

Los vikingos protagonizan este juego en el que, además de guerrear y fundar colonias, también debes controlar varios aspectos de la vida privada y pública de sus cornudos protagonistas.



ZEUS

Son las ideas de *Faraón* trasladadas a un nuevo escenario: construir una ciudad y convertirla en la más floreciente del mundo helénico. *Poseidón*, su secuela, sí que aporta cambios sustanciales.

nando la partida y qué hacen las demás civilizaciones. Pero a diferencia de la mayoría, esta vez vas a comerciar más que de costumbre, ya que la porción de escenario que controlas suele ser parca en recursos, con lo que difícilmente consigues autoabastecerte.

Más que de tus dotes planificadoras, dependes de la capacidad de procreación de tus pobladores. Cuanto más felices son, más se reproducen. Por suerte, la felicidad de estas pobres criaturas se garantiza proporcionándoles un hogar y un puesto de trabajo, ni siquiera hace falta que les subas el sueldo o les des más tiempo libre. Los recién nacidos tardan un tiempo en alcanzar la edad escolar, pero en cuanto lo hacen eres tú quien decide su destino: les darás estudios, un trabajo y una vivienda. Así de simple. Demasiado.

Al juego le sobran detalles un tanto pedestres, como la imposibilidad de meter más de un trabajador a producir en el mismo edificio. No puedes hacer que dos trabajadores hagan pan en el mismo horno, así que no paras de construir hornos, fraguas y pozos nuevos hasta abarrotar el escenario y perder el control de tu imperio y de la actividad de tus súbditos. Una vez más, el juego no resuelve el problema básico de muchos simuladores de gestión de este tipo: se hace casi incontrolable cuando tu poblado crece. Y eso que al juego no le faltan tutoriales, información y pistas para hacerte con su mecánica.

Inventad, inventad, malditos

En un juego de estas características no podían faltar los árboles de tecnología. JoWood los ha dispuesto en cuatro niveles y dividido en tres temas: mejoras militares, civiles y de producción. Para acceder a ellas necesitas a un científico que se dedique a desvelarlas. El proceso es lento y te obliga a desarrollar los tres apartados de forma equilibrada.

JoWood ha apostado por crear entornos y personajes divertidos y escenarios muy bien ambientados, aunque puede que un poco pequeños. No es que al juego le falten virtudes. De hecho, si fuese un poco más ágil, resultaría un entretenimiento altamente recomendable. Pero su principal problema es que se desarrolla a un ritmo casi zen, que te obliga a actitudes contemplativas para las que no todo el mundo está preparado. Demasiado lento para ser de este mundo.



Tu programa electoral es tan simple como eficaz: trabajo y vivienda.



Algunas construcciones mejoran con los nuevos niveles de tecnología.



Los transportes marítimos se suceden al ritmo de un barco por personaje.



Hechiceros, científicos... en este extraño mundo tu gente puede dedicarse a lo que quieras.


GÉNERO: Carreras **DESARROLLADOR:** Kalisto **EDITOR:** Wanadoo/Cryo interactive **PRECIO:** 6.990 pesetas

NEW YORK RACE

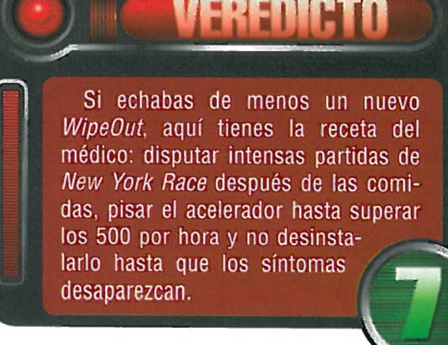
Por A. Jiménez

Los autores de ***Ultim@te Race Pro*** vuelven por sus fueros con **este juego de carreras y acción que transcurre en el espacio aéreo de *El Quinto Elemento*.** ¿Te apetece una tanda de carreras frenéticas por los cielos de una inmensa ciudad del año 2215?

Desde que la serie *Wipeout* de Psygnosis abandonara los compatibles, andábamos huérfanos de juegos de carreras espaciales. Normalmente se desarrollan en ambientes futuristas y poseen un fuerte componente *arcade*, y ahí tenemos ejemplos como *Star Wars Episodio I: Racer* o *TrickStyle* para atestiguarlo.

La idea es dirigir nuestro vehículo a la máxima velocidad posible por un sinuoso circuito salvando todo tipo de obstáculos, recogiendo poderes, atacando a nuestros adversarios cuando sea posible y cruzando la línea de meta antes que nadie. Ésa es básicamente la estructura del juego que nos ocupa, aunque, al igual que la propuesta de Lucas Arts, se basa directamente en los momentos más trepidantes de una película: *El Quinto Elemento.*






Prepárate a sortear obstáculos y tráfico en las calles espaciales de esta abarrotada metrópolis.

¿Recuerdas las tribulaciones de Bruce Willis a bordo de su taxi aéreo para escapar de la policía en una persecución vertiginosa? Pues sobre esta premisa los franceses de Kalisto han creado *New York Race*, adoptando la espectacular estética del film. Volviendo a sus orígenes, tras el resbalón que supuso la adaptación tipo *Tomb Raider* que realizaron del largometraje, han preferido retomar el testigo de su *Ultim@te Race Pro* y situarnos nuevamente a los mandos de un vehículo que surca el cielo a gran velocidad.

¿Need for New York Madness?

Si estás acostumbrado a *Need for Speed* o *Midtown Madness* puedes hacerte una idea de las opciones que ofrece *NYR*. Además de partidas multijugador en red local e Internet, cuentas con diferentes modos de juego para un usuario como campeonatos en los que ascender de categoría si te clasificas entre los tres primeros, carreras simples, lucha contrarreloj y muerte súbita, en la que el último en pasar por cada punto de control queda descalificado.

A medida que ganas competiciones, accedes a nuevos circuitos de gran calidad (12 distintos de varios kilómetros de recorrido) y mejores naves (hasta 25 distintas por su velocidad, defensa o maniobrabilidad). La dificultad del recorrido y la IA de los pilotos también aumenta proporcional y escalonadamente, de manera que te engancha sin llegar a frustrarte.

La sensación de velocidad está muy conseguida y las naves responden maravillosamente a tu control. Además de acelerador y freno, dispones de cuatro propulsores laterales que te ayudan a evitar los constantes obstáculos fijos y móviles que

te asaltan en cada esquina. Es por ello que el uso de un *joystick* o *pad* es muy recomendable, porque además aparecen numerosas cápsulas amarillas con poderes de hiper-velocidad, disparo, trampas y energía que conviene recoger a manos llenas.



El circuito está señalizado en cada curva para que no te despistes mirando el mapa de posición.

Notable en todos sus aspectos

Gráficamente es muy lucido, no sólo por su espléndida ambientación, sino también por la fluidez de movimiento y espectacularidad de sus transparencias y haces de luz. La libertad de poderte mover a cualquier altura durante el recorrido añade interés a la búsqueda de las mejores trayectorias (pasajes secretos inclusive). Pero debes medir los riesgos en función de la cantidad de energía restante (se pierde en los choques) y las distancias que te separan de otros corredores, señaladas numéricamente y mediante el mapa de la interfaz.

La música (una docena de temas) y los efectos de sonido están bien, acompañados por risas y lamentos de los competidores cuando te superan o les arrancas las pegatinas de sus carrocerías. Es una lástima que no haya mayor variedad en *New York Race*, pues la inclusión de más cámaras (sólo tienes exterior y en primera persona), un modo historia o algún tipo de aventura por capítulos con distintos objetivos habría complementado a las mil maravillas lo que de por sí es un juego notable. Si disfrutaste de programas como *Pod* o *Re-Volt*, ya tienes otro que añadir a tu colección.

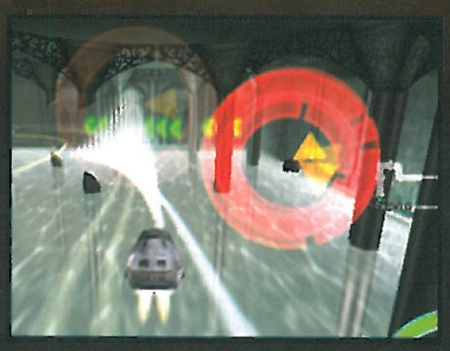
La IA de los pilotos rivales aumenta escalonadamente, de forma que te engancha sin llegar a frustrarte



Anticiparse a cada curva es la única manera de no estrellarse constantemente en los túneles.



Atravesar estos círculos verdes aumenta súbitamente la energía de la nave.



Estos círculos rojos indican la posición de los rivales que debes derribar.

NUEVA YORK SIGLO XXIII

DE PELÍCULA



Nada más arrancar el vídeo de presentación, quedas gratamente sorprendido por la calidad de la animación y su espectacularidad. Asimismo, el menú está en continuo movimiento, recreando el tráfico que tanta importancia tenía en *El Quinto Elemento*, la película de Luc Besson.

EN CONSTANTE MOVIMIENTO

A veces merece la pena detenerse a admirar la singularidad de los escenarios (cuatro entornos diferentes), con iluminación dinámica y objetos en constante movimiento. Excelente colorido para una puesta en escena sobrecogedora que llamará la atención de todos los interesados en la ciencia ficción.

PUBLICIDAD AL PODER



Hace tiempo que la publicidad y el merchandising se han introducido en los videojuegos, uno de los aspectos que más llaman la atención de *New York Race*. Hay enlaces a Paco Rabanne, Ralph Lauren o Samsung, que son algunas de las marcas que se anuncian en el programa, así como el "nuevo Seat Leone".



X-COM: ENFORCER

Nunca está de más darle **un buen repaso a los alienígenas** que vienen a revolucionarnos el gallinero. Esta vez son muchos y vienen armados hasta las orejas, pero tu Enforcer de combate se encargará de hacerlos picadillo **a ritmo de caña bacaladera**.

Por S. Sánchez

La serie *X-COM* es una de las decanas del entretenimiento virtual. Como todo hijo de vecino ha oído hablar de ella, es lógico que los productos con este sello despierten expectativas y se les exija un poco más de lo normal, más si tenemos en cuenta que el primero de ellos, *UFO Defense,* es todo un clásico de la estrategia por turnos. De un tiempo a esta parte, sin embargo, la serie parece estar de capa caída, sobre todo por la reciente cancelación de *X-COM: Alliance*. *Enforcer* pretende corregir esta tendencia llevando la saga a un territorio hasta hoy inédito: el de los *shooter* en 3D.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM

Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 16 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Como *shooter* de acción trepidante, el juego se queda en un simple aprobado. El motor de *Unreal Tournament* no ha sido aprovechado suficientemente y el sonido es repetitivo hasta límites desquiciantes. Se trata de un juego que ofrece emociones cortas y no siempre intensas.

6



Entre tu armamento y el de los alienígenas es muy probable que la ciudad acabe hecha unos zorros.



Las naves de *Independence Day* eran más grandes, pero no estaban tan repletas de enemigos.

El argumento de *Enforcer* se remonta a los tiempos del primer *X-COM,* justo cuando los alienígenas inician su gran invasión. Un científico que había trabajado en el grupo de investigación y protección formado tras el accidente de Roswell está trabajando en un arma con la que los terrícolas podrán enfrentarse a los recién llegados: el Enforcer, un devastador robot de combate al que no hay enemigo que se resista.

Uno contra muchos

El juego utiliza una perspectiva en tercera persona que resulta muy eficaz, ya que la gracia del juego consiste en ver cómo un enjambre de enemigos rodea a tu Enforcer y éste se deshace de ellos como las vacas que matan moscas con el rabo. Los enemigos se cuentan por centenares, pero la capacidad destructiva de tu arsenal es inmensa, así que puede hablarse de un combate en condiciones justas. Una de las armas más salvajes es una enorme cuchilla giratoria que corta a los enemigos por la mitad con tan sólo rozarlos. Los únicos que pueden sobrevivir al ataque de armatoste semejante son los jefes de nivel que, por lo general, aparecen entre una enorme riada de enemigos.

Una de las claves estratégicas del juego es empezar por destruir los transportadores utilizados por el enemi-



Algunos enemigos disponen de recursos para paralizarte.



Algunas armas son realmente espectaculares, como la que lanza munición psiónica.



Los ajustes de cámara automáticos pueden complicarte mucho la visibilidad.



Los *data points* permiten realizar profundas mejoras en tu Enforcer.



ESTO ES UN INFIERNO

La historia de los videojuegos cuenta con otros títulos que se caracterizaban por el alto número de enemigos en pantalla, clásicos que sin duda han servido de referente para *X-COM: Enforcer.*

GAUNTLET

Es todo un clásico del rol en equipo. Sus protagonistas debían ir recogiendo tesoros al tiempo que buscaban el acceso al siguiente nivel. Abrir cualquier puerta suponía una oleada de enemigos.



SMASH TV

Consistía en un concurso televisivo cuyos participantes eran encerrados en un estudio con todo tipo de armamento y tenían que enfrentarse a cada vez más y mejores enemigos.

go para acceder a nuestro mundo y luego centrarte en exterminar los bicharracos más grandes. Tampoco es que haya mucha variedad de enemigos, aunque todos son viejos conocidos para aquellos que han jugado a algún *X-COM*. Algunos de ellos han sufrido vistosas mutaciones y cruces que dan algo más de variedad y evitan la molesta sensación de estar destruyendo una y otra vez al mismo tipejo.

Los enemigos se cuentan por centenares, pero la capacidad destructiva de tu arsenal es inmensa

Para aquellos raros momentos en que tus tareas de destructor masivo se te atragantan, hay un amplio repertorio de potenciadores que mejoran las habilidades básicas de tu Enforcer. Con ellos disfrutas de breves periodos de mayor velocidad de movimientos, invisibilidad o capacidad adicional para recuperarte de los daños recibidos. Los que más abundan son los *data points* que sueltan todos los enemigos al eliminarlos. El número de puntos que recibes depende de la forma en que los eliminas. Por ejemplo, si de un disparo acabas con unos cuantos alienígenas, aparece en pantalla la palabra combo y ganas un buen puñado de *data points* con los que mejorar las habilidades del Enforcer.

Música y tedio

La banda sonora consiste en una música reiterativa que puede hacer que pierdas los nervios, aunque se adapta bien al ritmo del juego. No se puede decir lo mismo de los efectos sonoros, tan irritantes como inapropiados, en es-pecial las campanillas que suenan cada vez que consigues *data points*, algo muy frecuente en la mayoría de los niveles.

En realidad, el desarrollo del juego es tanto o más monótono que su banda sonora, ya que los treinta niveles de que consta no ofrecen más que sencillas misiones de exterminio y rescate que casi siempre evolucionan igual. Avanzas, los enemigos se van aglomerando como si estuviesen en una manifestación y llega un momento en que te sientes completamente desbordado y no sabes por cuál de ellos empezar. La apuesta de los desarrolladores es sumergirte en un tipo de acción frenética sin un momento de respiro, pero de esta manera se pierde uno de los elementos que suele dar atractivo a los mejores *shooter* el clima de tensión creciente.

La alternativa a este algo rutinario sistema de juego son las partidas multijugador en modo cooperativo, en las que un escuadrón de Enforcers se enfrenta a enemigos bastante más duros de pelar que los de la partida solitaria.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Sega • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 2.990 Pesetas

SEGA GT

***Sega GT* pretendía ser para la Dreamcast algo parecido a lo que *Gran Turismo* fue para la PlayStation. El plan funcionó a medias**, así que no tiene nada de extraño que Sega pretenda ahora probar suerte con una conversión a la mejor de las plataformas lúdicas.

Por S. Sánchez

Si buscas variedad de coches, has encontrado la horma de tu zapato. En *Sega GT* dispones de 136 diferentes divididos en cuatro categorías. Además, se nota una diferencia significativa en el comportamiento sobre el asfalto de unos y otros. Puedes empezar practicando con el coche que tienes de entrada, pero pronto se hacen evidentes dos necesidades. La primera es acceder a nuevos circuitos y la segunda, por supuesto, hacerlo con un coche mejor. Se podría decir que estas dos necesidades se complementan, ya que la una lleva a la otra, y no siempre en el mismo sentido.

Para acceder a coches de mayor cilindrada es necesario aprobar los exámenes de conducción que otorgan licencias para cada una de las categorías. Algunas competiciones requieren además que superes pruebas con un modelo de coche determinado y hay que decir que las pruebas de acceso de la misma categoría tienen una dificultad muy dispar según se hagan con un coche u otro.

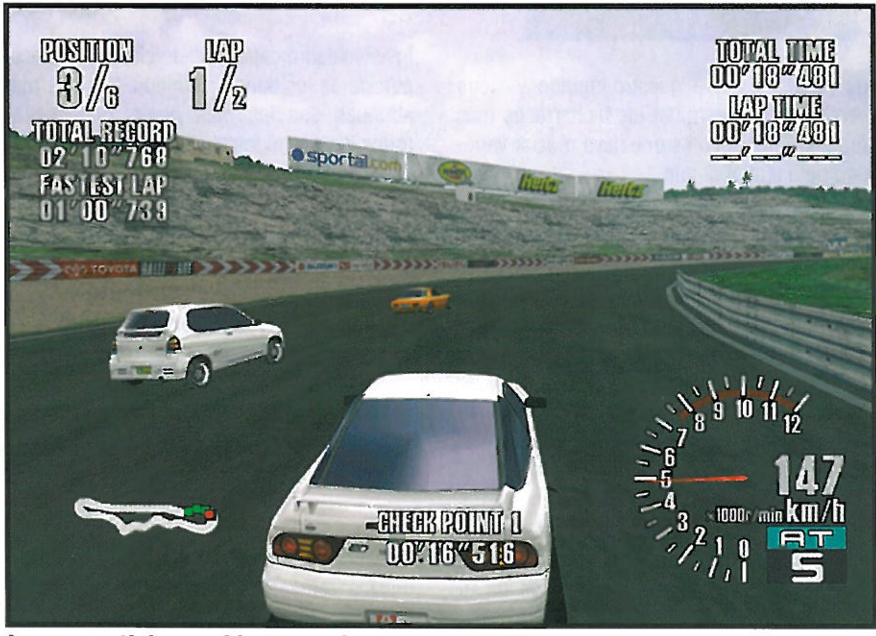
Los reyes del taller

En cuanto te hagas con los permisos necesarios puedes empezar a correr para conseguir victorias y así ganar dinero. Si tus resultados son buenos, vas consiguiendo nuevos vehículos y puedes modificar los que ya tienes para hacerlos más competitivos. Eso sí, ándate con mucho ojo, ya que un exceso de reformas en el automóvil provoca que no se te permita inscribirte en pruebas en las que no se admiten vehículos "especiales".

Para compensar, eres invitado a las dos últimas competiciones de la lista, reservadas a deportivos modificados o tunados, como se les conoce en el argot automovilístico. En estas competiciones hay unas pruebas exclusivas bastante divertidas, como la de velocidad punta donde hay que correr más que el coche situado a tu derecha en una recta con los metros contados.

El principal atractivo del juego es la gran variedad de opciones que te ofrece, en especial las pantallas de configuración que te permiten trucar tu coche. Hacerte con los mejores componentes y emplearlos con eficacia puede resultar apasionan-





Las competiciones abiertas suelen ser pan comido: apenas participan coches que puedan toserte.



En el juego hay tres vistas posibles. Cada cual que elija.

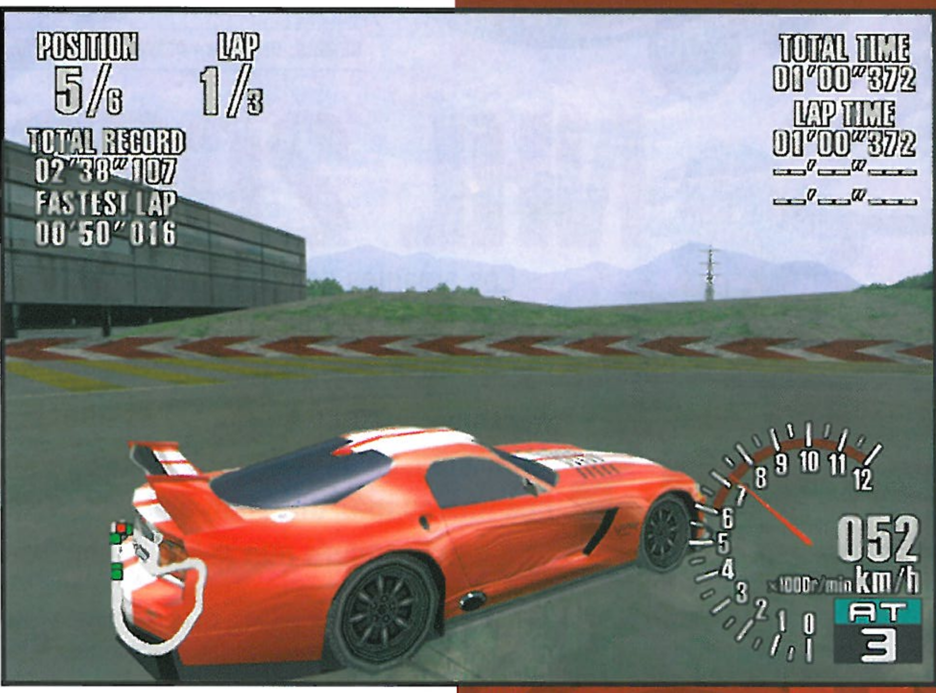
te. Algunos de estos accesorios llegan a ser realmente decisivos en el resultado de una carrera, pero la mayoría no comportan ninguna mejora sustancial cuando los añades.

Sega GT presenta todos los síntomas de las conversiones apresuradas y poco cuidadosas. La interfaz es aceptable, pero ni la resolución (640 x 480) ni los controles (olvídate del ratón, del teclado y casi del volante: sólo el *pad* ofrece garantías) resultan dignos de un PC. De hecho, sólo se hace tolerable si tienes una tarjeta gráfica que te permita forzar el Anti-Aliasing.

Problemas de equilibrio

En esencia, *Sega GT* es un exigente arcade de conducción cuyo nivel de dificultad está un tanto desequilibrado. Si quieres obtener bonificaciones especiales, como un coche nuevo, es necesario acabar los campeonatos en primera posición. Eso implica no bajar del segundo puesto en ninguna carrera, algo realmente difícil, ya que en una misma competición te encuentras con circuitos muy fáciles y otros donde mantenerte dentro del recorrido a una velocidad competitiva es casi un milagro.

En esencia, Sega GT es un arcade de conducción cuyo nivel de dificultad está un tanto desequilibrado



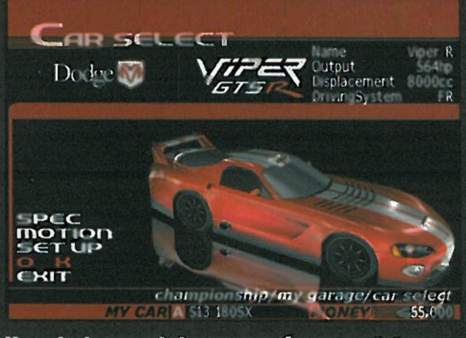
No hace falta seguro. Los accidentes no dejan ni un rasguño en la carrocería.

Para bien o para mal, es la dificultad desmesurada de alguna de estas pruebas la que hace que el juego resulte tan adictivo como frustrante: correrás una y otra vez el mismo circuito para rebañar esas décimas que permitirían participar en la carrera. Si te hartas, puedes recurrir al modo multijugador, que se limita a dividir la panatalla en dos horizontalmente, y dejar que una pareja de seres humanos compita a la vez. Este modo no abunda mucho en los juegos de carreras actuales, aunque siempre es muy bien recibido.

Claro está que se podría haber añadido algún modo multijugador además del de pantalla partida, más que nada para que un grupo grande de amigos no se vea obligado a hacer turnos frente al ordenador como si se tratase de la cola de la carnicería.



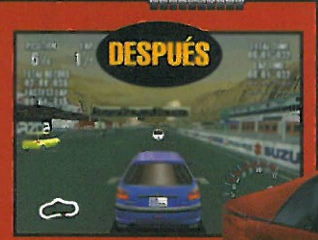
La pregunta del millón: ¿Soy el de arriba o el de abajo?



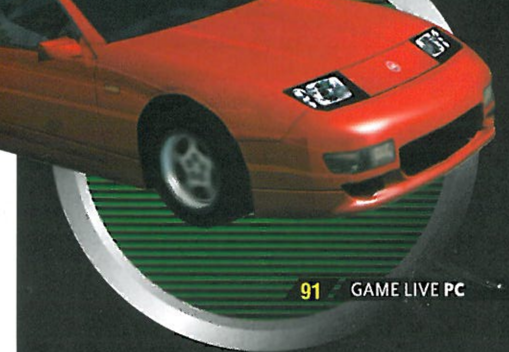
Uno de los modelos que más se resisten durante el juego.

TRATAMIENTO DE BELLEZA





El aspecto gráfico no es uno de los fuertes de *Sega GT*. La resolución de pantalla es invariable y no se puede modificar dentro del juego. Si tienes la suerte de poseer una tarjeta gráfica de nueva generación aún puedes hacer que el juego tenga un aspecto más que aceptable. Entra en propiedades de pantalla pulsando el botón derecho del ratón sobre la pantalla del escritorio. Entra en "Configuración", y selecciona la opción "Avanzada". Ahí deberías poder modificar el Anti-Aliasing poniéndolo al máximo. Si tu equipo es potente, disfrutarás de unos buenos gráficos sin que la velocidad del juego se resienta.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 5.990 pesetas

NHL 2002

Los amantes de las emociones fuertes están de enhorabuena: **llega el deporte más intenso y rápido que pueda experimentarse en un PC**. No es fútbol ni baloncesto, sino hockey sobre hielo. Sólo que mucho **más divertido que en la tele y más seguro que sobre la cancha.**

Por A. Jiménez



Es un deporte de contacto, aunque zarandear al contrario te puede costar una expulsión.



Hay numerosas cámaras a elegir. Con ésta podrás seguir el juego desde las alturas.

Desde su edición del 98, la serie *NHL* pasó a convertirse en una de las joyas de la corona de EA Sports por numerosas razones. Los partidos se desarrollaban a una velocidad frenética, los gráficos eran de una calidad fotorrealista y la adrenalina se disparaba con cada golpe de *stick*. Añádele muchas opciones de configuración, una impecable puesta en escena y canciones y efectos de sonido brillantes y te harás una idea precisa de lo que es este *NHL 2002*.

El juego cuenta con licencia oficial de los 30 equipos de la liga profesional americana e incluye las escuadras internacionales más representativas (las olimpiadas de Salt Lake City 2002 están al caer). Puedes jugar torneos, temporadas completas, partidos sueltos, tandas de penaltis y hasta ligas en modo *on line*. O crear jugadores a los que dotar de una carrera deportiva controlando todos los aspectos que tengan que ver con él, incluido el diseño del jersey de su equipo o su aspecto físico. Hasta puedes importar tu cara o elegir la música que suena en los pabellones.

Placajes y dramatismo

Los partidos son vibrantes y fluidos, inmediatez *arcade* llevada a su máxima expresión, aunque se ha compensado el nivel de dificultad y refinado la IA para dotarlos de mayor realismo. Defines estrategias, cambios de alineación, traspasos y fichajes, así como giros, amagos y feroces placajes con los que disparar la emoción del público. El transcurso del encuentro es un portento visual, con tomas espectaculares, repeticiones inteligentes y primeros planos que aumentan el dramatismo. Y debutan los pases por alto, héroes del partido, y una divertida colección de cromos que reunir para descubrir nuevas animaciones y trucos.

Es una lástima que el juego no obtenga la relevancia que merece en nuestro país, aunque en el debe de EA hay que apuntar que año tras año sólo se traduzca el manual. Éste y otros datos, como que los dueños de anteriores ediciones no obtengan rebaja alguna por lo que no deja de ser el mismo juego mejorado, impiden que alcance un sobresaliente. Pero si eres capaz de lidiar con el inglés y quieres apretar con furia el pad entre tus manos, deja de leer y experimenta por ti mismo *NHL 2002*. Nos lo agradecerás.





El menú de las repeticiones es ideal, todo un ejemplo a seguir.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Arxel Tribe • **EDITOR:** Wanadoo/Cryo • **PRECIO:** 6.990 pesetas

En la redacción alguien mantenía **la teoría de que los libros de Paulo Coelho se venden porque hacen juego con el tresillo y** acaban haciendo de pisapapeles. Pero resulta que los chicos del Hexágono se los leen y hasta los adaptan al lenguaje informático.



No es éste el profeta que andas buscando.

LOS SECRETOS DE ALAMUT

Por G. Masnou

Con *Los Secretos de Alamut*, Arxel Tribe completa una trilogía creada en colaboración con el escritor Paulo Coelho, el autor de *El alquimista*, cuyo primer título fue *Pilgrim*. Hace menos de un año apareció *La leyenda del profeta y el asesino*, una aventura gráfica estilo *Myst*. Ahora llega la tercera entrega con una ambientación y sistema de juego muy similares.

El protagonista de la aventura vuelve a ser Tancrède de Nérac, caballero templario convertido en bandido que peina las arenas del desierto en busca de un misterioso profeta. Esta vez, su búsqueda va a llevarle a lugares tan exóticos como el Monasterio de Santa Catalina, en las estribaciones del Monte Moisés, a una mina encantada cerca del mar Muerto o a un desierto poblado de demonios y de inesperados aliados.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español


VEREDICTO

Un juego digno, aunque demasiado ligado a una fórmula que funcionó en su día pero hoy se ha quedado francamente anticuada. Vivir de rentas en un mundo tan competitivo como el de los juegos de PC es casi tan peligroso como vagabundear solo por el desierto bajo un sol de justicia.

5,5

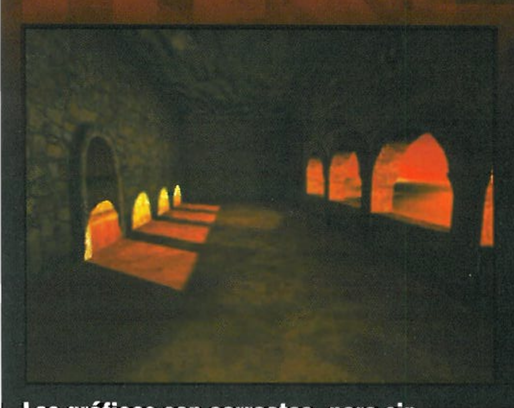
Vaya, pero si es una novela

El juego parte de unas premisas que incluso funcionan sobre el papel: gráficos en la línea de *Myst*, puzzles "de autor", fases de acción e incluso combates tácticos. Y todo aliñado por la filosofía de manual de autoayuda del señor Coelho y protagonizado por un merodeador solitario estilo Lawrence de Arabia, un tipo sumido en profundos dilemas vitales. Por desgracia, los elementos literarios se quedan en pura anécdota: el juego es una simple sucesión de puzzles lineales y no del todo convincentes al servicio de una historia bastante mal resuelta.

Los Secretos de Alamut es idéntico a *La leyenda del profeta y el asesino.* De hecho, la principal diferencia es que en el año que separa uno del otro ha aparecido *Myst III: Exile* y los jugadores de aventuras gráficas en primera persona nos hemos vuelto más exigentes y más sabios. Comparado con la obra maestra de Presto Studios, a *Los Secretos de Alamut* sólo le queda presumir de la participación de Coelho y de un argumento que tal vez funcione entre los aficionados a la literatura mística de andar por casa.



Los colores ocres del desierto predominan en el juego.



Los gráficos son correctos, pero sin apenas alardes.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Talonsoft • **EDITOR:** Take 2/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

DIVIDED GROUND

Conflicto en Oriente Medio 1948-1973

Gracias a Talonsoft, por fin entendemos **la importancia estratégica de los Altos del Golán**. Claro, como son altos, dominas las llanuras del norte de Palestina si te sitúas en la cima. Así cuentas con la ventaja de que **tus proyectiles van cuesta abajo.**

Por J. Font

Talonsoft es un nombre fuertemente asociado a la Segunda Guerra Mundial, pero no porque ninguno de los imberbes miembros de su equipo participase en el conflicto, sino por la cantidad de juegos que han ambientado en esa guerra. Por una vez, los reyes de la simulación bélica cambian de tercio y adaptan una guerra algo más reciente. En concreto (agárrense), el conflicto arabe-israelí. Aunque no en su fase actual, sino entre 1948 y 1973. En él puedes librar campañas tanto con el ejército israelí como con las naciones árabes.

Al margen de la ambientación, en poco se diferencia esta nueva campaña de las precedentes. De hecho, cambian las unidades y se conserva el resto.



Pues sí, muy parecido

La misma interfaz y el mismo sistema de turnos y de hexágonos para dividir el escenario. En *Divided Ground*, las ciudades ocupan diversas casillas y puedes colocar más de una unidad en ellas. Además, todos los elementos del escenario pueden servir para plantear la estrategia, desde el bosque que te protege de ataques frontales a las montañas que te permiten avanzar de forma discreta.

Este juego, además, incorpora distintos niveles para mejorar las posibilidades tácticas. Pero su novedad más llamativa es que puedes dejar los Panzer aparcados en el garaje y utilizar juguetes bélicos mucho más destructivos, desde incombustibles M-60 a tanques Sherman. Por desgracia, son de difícil manejo y apenas hay indicaciones que puedan facilitarte las cosas. Bueno, tienes el manual, pero es largo, plomizo y algo confuso.

En cuanto a opciones de juego, dispones de cuatro campañas y 27 escenarios que recrean acontecimientos históricos. Las horas de juego son muchas, más si tenemos en cuenta que se incluye un editor de escenarios y la posibilidad de jugar a través de Internet. Este juego, con algo más de información y un manejo más fluido de las unidades, iría para el notable alto. Sin embargo, si no tienes toda una vida por delante y estás dispuesto a dedicarla a familiarizarte con él y dominarlo (tú sabrás cómo), es probable que te quedes en su superficie.


Los adeptos a la saga encontrarán más de lo mismo, pero con nuevas unidades.


Los asaltos urbanos resultan francamente épicos.


Descárgate el parche correspondiente y accederás a este estupendo desembarco.

Si por algo pasarán a la historia las adaptaciones de películas de Fox Interactive es por *Alien vs. Predator*. El resto, empezando por **esta insustancial monería, resulta del todo olvidable**.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Por J. Ripoll

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Bink Video/Visiware
EDITOR: Ubi Soft • **PRECIO:** 4.995 Pesetas



VisiWare ha intentado ser lo más fiel posible a la versión de *El planeta de los simios* con que Tim Burton ha arrasado en las taquillas de medio mundo. Hasta aquí, nada que objetar. El problema empieza cuando descubres que no se puede controlar al personaje con el ratón por mucho que esto sea un *arcade* en tercera persona. O cuando la vergonzosa calidad de las texturas o las ridículas animaciones (en especial en los combates cuerpo a cuerpo) te hacen pensar que tal vez se trata de una versión alpha editada por error.

Aun así, los errores gráficos serían perdonables si la jugabilidad fuese elevada, pero la necesidad de colocarse en una posición milimétrica delante de los objetos para poder utilizarlos, la imposibilidad de grabar la partida siempre que quieras o ese caótico diseño de niveles que hace que te pierdas una y mil veces te crean la necesidad imperiosa de dirigirte al escritorio de Windows y hacer un fulminante doble clic en el icono de "Desinstalar".

Por desgracia, *El planeta de los simios* es uno de los títulos que confirman el cruel aforismo "a buena película, mal juego". Y si la película es mala, seguro que el juego será aún peor.





El juego es tan soso como lo que el protagonista se lleva a la boca.

Por J. Font

HOT WHEELS: MECHANIX

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Mattel • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 5.495 Pesetas

Sí, se trata de **un juego sobre esos cochecitos pequeños que siempre acaban debajo del sofá**. Pero Mattel ha encontrado una solución a este engorroso problema.

Este juego puede ser una opción incluso saludable si lo que te apetece es recuperar tu infancia a golpe de *gamepad*. Se trata de un *arcade* de carreras de esos en que se trata de acumular ítems, superar obstáculos y (si se tercia) llegar primero. Como premio por tus victorias, obtendrás un ramillete de coches nuevos y podrás acceder a los circuitos bloqueados. Las primeras carreras se ganan solas, pero, según avanzas, los coches se vuelven más rápidos y los circuitos más complicados.

En general, es un juego entretenido, con gráficos sencillos pero resultones, y al que sólo falta algún aliciente extra que haga más llevadera su rutinaria mecánica. Existen unos cuantos obstáculos móviles que te hacen la pascua, pero poco más. No es desastroso, pero sí más bien pobre (hasta límites intolerables, diríamos) si consideramos su precio y lo comparamos con otras opciones disponibles. Eso sí, a nuestro Sánchez le encanta, así que no descartes que se trate de uno de aquellos juegos especialmente aptos para los peques de la casa.





3



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº _____, por el precio especial de 7.950 ptas. (47,78 Euros).

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España. ¡Dos ejemplares de regalo!

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA

☐ TARJETA VISA Nº (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos..Telf.................

Dirección..

Población..........................C.P.......................Provincia......................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Red Storm Entertainment • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 5.995 pesetas

¿Has jugado a alguno de los *Rainbow Six* o *Rogue Spear*? Si es así, **puedes imaginarte** perfectamente **lo que te espera en esta expansión**. **La misma interfaz**, el mismo sistema de juego, **distintos enemigos**. ¿Suficiente?

Rogue Spear BLACK THORN

Por S. Sánchez

El punto de partida de *Black Thorn* es tan original como inquietante. A un geniecillo del mal le está dando por recrear los más célebres atentados de la historia. Eso obliga al escuadrón Rainbow a enfrentarse a nueve misiones contrarreloj en las que las pautas vienen dadas por lo que ocurrió una vez y que tal vez ahora pueda impedirse. La recreación de los atentados es bastante escrupulosa, aunque se ha alterado los nombres de protagonistas y escenarios reales para no herir más sensibilidades que las estrictamente necesarias. Son misiones que se desarrollan en diferentes momentos del día y bajo distintas condiciones climatológicas.

Al margen de la campaña "histórica", dispones de seis escenarios adicionales en el modo multijugador. En ellos puedes ejercitarte en el recién estrenado modo Lobo Solitario, en el que un jugador bien equipado se enfrenta a todos los demás, armados sólo con una pistola.

A diferencia del anterior *Rogue Spear*, este juego ha sido desarrollado completamente por Red Storm. El toque de calidad marca de la casa se nota en muchos detalles, sobre todo en el pulcro acabado de los escenarios, que han mejorado mucho respecto a los de la beta que jugamos recientemente. Una vez más, Red Storm demuestra su magistral dominio del diseño, esa capacidad para colocar una puerta o una escalera en el lugar oportuno, siempre con la vista puesta en potenciar la jugabilidad.

Precisión milimétrica

El sistema de planificación de las misiones, y las comunicaciones entre miembros del grupo cuando la acción empieza son como siempre. Todo idéntico. En caso de que no confíes en los buenos oficios de la IA, puedes saltar de un grupo a otro para controlar las acciones de forma directa. Todo funciona con la precisión acostumbrada, lo que garantiza que *Black Thorn* sigue siendo un buen juego, aunque tantas entregas exprimiendo las mismas premisas hacen que ésta empiece a parecer una fórmula de juego anticuada.

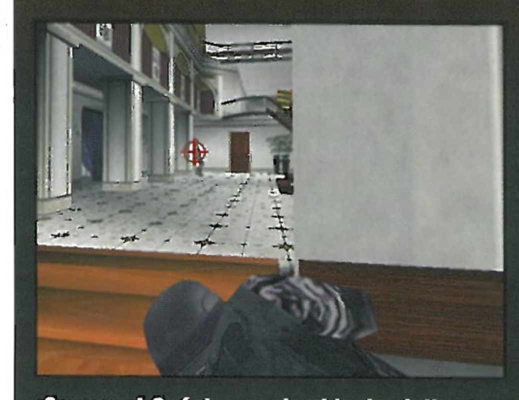
Para dar un poco más de variedad, se han incorporado 14 armas nuevas. Algunas de ellas son la respuesta de Red Storm a la demanda de los jugadores, que, al parecer, soñaban despiertos con manejar un FN P90 con silenciador. Pues nada, aquí lo tenemos.



La visión nocturna es ideal para las misiones "golfas".



Acabamos de evitar que el casino salte en mil pedazos.



¡Sorpresa! Qué dura es la vida de vigilante.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 18 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Aunque el equipo Rainbow lleva varios años dándonos una alegría tras otra, parece que tanto combatir al terrorismo ha acabado por agotarles. Hacen falta ideas nuevas, así que un aplauso para los viejos héroes y vayan abriendo paso al escuadrón *Ghost Recon*, más adaptado a los tiempos que corren.

6



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Westwood Studios • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 3.990 Pesetas

Command & Conquer
YURI´S REVENGE

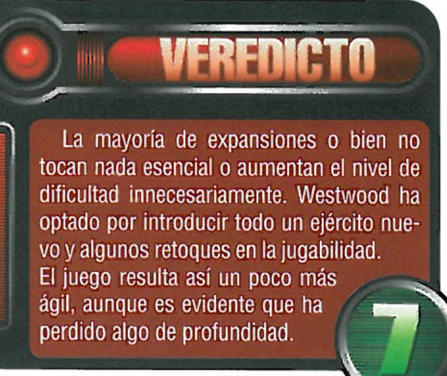
Reconócelo. No acabaste con Yuri. Estaba más escondido que Bin Laden en las montañas afganas, así que ahora vuelve dispuesto a acabar el trabajo. **Tu objetivo es eliminarlo en una operación que podríamos bautizar como C&C Justicia Infinita.**

Por J. Font

Los malos tienen la fea costumbre de desaparecer en vez de morir. Yuri, por ejemplo, ha sobrevivido a los *C&C* anteriores e intenta vengarse de sus continuas derrotas en esta expansión. Esto y la inclusión de un tercer grupo en liza son las principales novedades de la entrega. La dinámica del juego es la misma y poco van a variar las estrategias, aunque sí es cierto que la nueva facción ha hecho que aumenten las opciones disponibles.

Algunas de las unidades han sufrido cambios. Por ejemplo, las que sitúes dentro de edificios aumentarán su grado de veteranía y su eficacia a medida que eliminen enemigos. También se ha agilizado el sistema de curación de las unidades. Ya no hace falta llevarlas al hospital, sino que basta con que te apoderes de uno y sanarán de forma automática.





Algo parecido pasa con los vehículos: hazte con un taller y se repararán al instante. Por supuesto, estas medidas no aportan ni profundidad ni realismo, pero sí contribuyen al frenesí bélico que preside este juego, dinámico como pocos.

Yuri no ha muerto

Tampoco faltan unidades nuevas. La inclusión de otro bando ha obligado a crear todo un ejército nuevo, pero los viejos también se han visto reforzados con la incorporación de unidades y edificios recién diseñados. Los héroes han mejorado sus prestaciones y ahora son inmunes al control mental y no pueden morir atropellados por vehículos pesados.

El nuevo ejército, liderado por el vengativo Yuri, utiliza como armas preferentes la guerra bacteriológica y el control mental de los enemigos. Así que dispondrás de clones de Yuri, luchadores antitanque y submarinos capaces de lanzar misiles de crucero a larga distancia. Estas unidades han dado pie a la creación de nuevas estructuras, algunas comunes a todas las facciones y otras exclusivas de cada una de ellas.



El juego combina todo tipo de escenarios, aunque las escaramuzas urbanas abundan.



Los pepinos nucleares siguen siendo la esperanza soviética. Si te pillan, tendrás problemas.

El paquete está compuesto por dos campañas, una serie de partidas aisladas y el modo multijugador. La única pega es que las campañas sólo te permiten enfrentarte a Yuri, por lo que te quedas con las ganas de ser tú quien controle su ejército paranormal. Al menos esta deficiencia está subsanada en el modo multijugador cooperativo, que permite que dos facciones se alíen contra la restante.



La nueva entrega de *Red Alert* mantiene el ritmo frenético del original.

Ampliaciones para FS2000 Y CFS2

Aunque corran malos tiempos para la aviación internacional, a los aficionados **siempre nos queda la opción de seguir volando**. Just Flight nos lo pone en bandeja con sus nuevas ampliaciones para *Flight Simulator 2000* y *Combat Flight Simulator 2*. Las ganas las pones tú.

Por E. Artigas "Tuck"



Pilotar estos coloridos y frágiles biplanos resulta de lo más divertido en los combates a corta distancia.

Las diferencias de calidad entre estas cuatro ampliaciones son más que notables. La mejor de ellas es claramente *Greatest Airliners 737-400*. Sólo podría haberse mejorado el modelo de vuelo, ya que tanto la aviónica como el acabado del aparato son impecables. Hasta se puede escoger la cantidad de pasajeros del vuelo y verlos a través de las ventanillas. A todo esto cabe añadir 30 compañías aéreas cuyos colores se pueden aplicar a tu 737. La reproducción de los sistemas es de una fidelidad escrupulosa y el manejo del avión puede hacerse tan complejo como tú quieras, aunque no es indispensable profundizar a fondo para volar con éxito.

Todo lo contrario sucede con *Captain Speaking*, un *pack* de expansión claramente destinado a expertos. En él puedes tomar parte en 37 vuelos diferentes planificados al detalle y que incluyen las voces grabadas de los controladores de vuelo, con sus respectivos acentos regionales. Para disfrutar de ello debes conocer las frecuencias de radio e irlas sintonizando según avance el vuelo por la ruta correcta. Todo un reto para el aficionado más purista.

Bombardeos y estafas

De las dos nuevas ampliaciones para *CFS2*, la mejor es sin duda *Combat Aces*, un original añadido ambientado en la Primera Guerra Mundial que incluye gran cantidad de aparatos y misiones históricas. Destacan el Fokker Dr.I del Barón Rojo, los Zeppelin, y los aparatosos bombarderos de la época. Ideal para disfrutar de vistosos combates a cara de perro. No te arrepentirás si le haces un rincón en tu disco duro.

Por desgracia, *Pearl Harbor* no tiene nada que ver con las dignas ampliaciones anteriores. Es, sencillamente, una estafa. ¿Cómo se atreven a vendernos a ese precio algo que *CFS2* ya debería incorporar? Sólo se añade un nuevo avión pilotable, el P-40, con la irrisoria cantidad de 16 misiones (buena parte de ellas, imaginarias) y con graves errores históricos. Por si esto fuera poco, arrastra los mismos *bugs* que ya lastraban *CFS2*. De pena, vamos.



Bonita imagen, pero ¿de dónde han sacado esos P-39 que nunca estuvieron en Pearl Harbor?

GREATEST AIRLINERS 737-400

DESARROLLADOR: Dreamfleet
PRECIO: 6.995 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 400, 64 MB de RAM, 200 MB libres en el disco duro.



CAPTAIN SPEAKING

7

DESARROLLADOR: Jean Pierre Joyeux
PRECIO: 6.995 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 350, 64 MB de RAM, 555 MB libres en el disco duro.

COMBAT ACES

DESARROLLADOR: Alpha Simulations
PRECIO: 6.995 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 300, 64 MB de RAM, 90 MB libres en el disco duro.



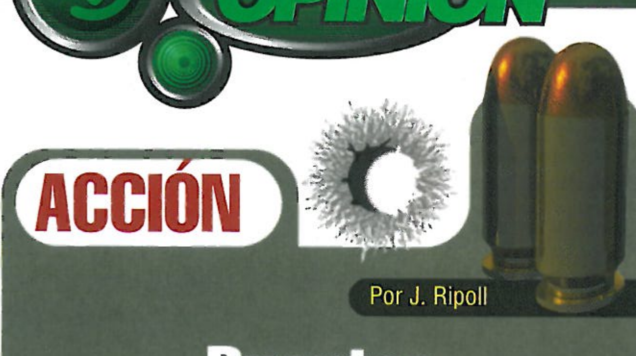
PEARL HARBOUR

3

DESARROLLADOR: Flight Software
PRECIO: 7.995 Pesetas
REQUISITOS MÍNIMOS: PII 266, 32 MB de RAM, 50 MB libres en el disco duro.



Un 737 de Air Europa despegando. Sí, lo has visto bien: las ruedas son redondas y no poligonales.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Puertas cerradas

Más por las limitaciones técnicas que por necesidades creativas, los programadores aventureros de los años 70 ofrecían entretenimiento a raudales con poco más que un par de sencillas figuras geométricas que nuestra imaginación convertía en naves, guerrilleros o misteriosos alienígenas. Pero a medida que nuestros procesadores cabalgaban en más megahercios, los nuevos programadores oficinistas cayeron en la tentación de intentar construir universos más reales. Ya sea en el siglo XXXII, en plena Edad Media o en el Tokio de nuestros días, sorprende la aventura que no haga referencia a entornos totalmente cotidianos. Pero todo avance tiene su precio.

Cuanto más realista pretende ser un juego, más nos molestan los detalles incoherentes que estropean la inmersión

Cuanto mayor es la sensación que se pretende transmitir al jugador de realidad, más terrible suele ser su desencanto cuando algún error de coherencia le destroza toda inmersión en la historia. Quién no se ha sentido decepcionado cuando en mitad de un juego sólo puede cruzar una de cada cinco puertas, y ésta, pese a ser de madera, sólo puede abrirse con una llave, ya que nuestro arsenal de granadas o recortadas no le causan ni una grieta. Tanto Rebel Act (*Blade*) como Volition (*Red Faction*) intentaron, y en diferente medida consiguieron, arreglar algunos de esos lapsos de verosimilitud. Ambos juegos utilizaron como reclamo una física realista y aumentaron el grado de interacción con los objetos.

Aunque sus aparatosos errores de *clipping* oscurezcan parte de sus méritos, debemos considerar su intención por encima de sus logros. Ahora sólo queda esperar que otros asuman esos mismos riesgos, ya que la anhelada sensación de realidad no empieza y acaba en unas texturas similares a las que vemos a través de la ventana de nuestra habitación. O eso, o que se vuelvan a plantear cuál es el objetivo último de un videojuego: ¿Reproducir la realidad o divertir a quien lo juega? ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font



Guerras de las de antes

Todos los meses encontramos algún pretexto para la nostalgia. Este último ha sido, en mi caso, la oportunidad de jugar a *Divided Ground*, un juego ni mucho menos maravilloso pero que me ha recordado cuando años atrás jugaba con unos colegas a *Allied General* vía e-mail. Por mucho que haya evolucionado el género desde entonces, lo cierto es que la estrategia por turnos conserva un encanto y un sabor que títulos como *C&C* o *Starcraft* no han sido capaces de reproducir del todo. La tensa espera que precede al momento en que el enemigo empezará a desplegar sus unidades, el velo de guerra que cubre los escenarios y limita tus opciones obligándote a hacer uso de la intuición, las decisiones complejas que luego deberán someterse al test de la acción...

Lo grande de la estrategia por turnos es que, como el ajedrez, es capaz de transmitir la sensación de control absoluto

Por muy bien que planifiques las cosas, siempre te expones a un encuentro indeseado, una crisis de suministros, un puñado de unidades enemigas atrincheradas que te impiden avanzar hasta un puesto clave. Esto era lo que ofrecían juegos como *Allied General* y lo que también ofrece el reciente *Divided Ground*. Lo grande de estos títulos es que, como las partidas de ajedrez, son capaces de transmitir al jugador la sensación de control absoluto, de que eres tú el que maneja tus unidades y de que dispones del tiempo necesario para pensar y actuar en consecuencia, sin depender de la velocidad en la acumulación de recursos y la creación de estructuras o los cada vez más presentes atajos de teclado. Lo reconozco: sigo enganchado a las batallitas del abuelo. Y creo que aún les queda cuerda para rato. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

Los tiempos no están cambiando

Aunque pueda parecer el primer mandamiento del Evangelio machista, lo diré: los juegos de ordenador son un coto privado para hombres. Los juegos de ordenador están hechos por y para hombres. Ha sido así desde el principio, y por eso no tiene nada de extraño que muchos de estos juegos sean tan políticamente correctos como las canciones de Mojinos Escocidos. Basta con ver cuál es el modelo estándar de "heroína virtual": una mujer esbelta, poderosa, atractiva y vestida con trajes tipo malla perversamente ajustados.

Los juegos siguen siendo un producto por y para hombres, como demuestra la continua apuesta por el modelo "chica calendario"

Hace años que se dice que la asignatura pendiente de los videojuegos es ampliar su porcentaje de público femenino, pero no parece que los desarrolladores estén muy por la labor. Las últimas aventuras gráficas editadas en nuestro país vuelven a apostar por el modelo "chica de calendario", desde la exuberante April de *The Longest Journey*, que recorre el mundo de Arcadia vestida con un minúsculo pijama, a la Druuna de *Morbus Gravis* o la Gina de *Runaway*, féminas de armas tomar que juegan en la liga de Pamela Anderson. Y eso en un género con un porcentaje de jugadoras femeninas sensiblemente superior al resto.

Está claro: a medio plazo nadie espera que las mujeres empiecen a comprar videojuegos de forma masiva, con lo que éstos siguen respondiendo a unas pautas cien por cien masculinas. Háganse un favor: pasen de las declaraciones de intenciones a los hechos y asuman de una vez que el dinero que necesitan para sobrevivir en un futuro próximo está en bolsillos femeninos. Porque de momento sigue siendo tan improbable como hace diez años que mi novia se deje parte del dinero de la ropa en una aventura gráfica. ■

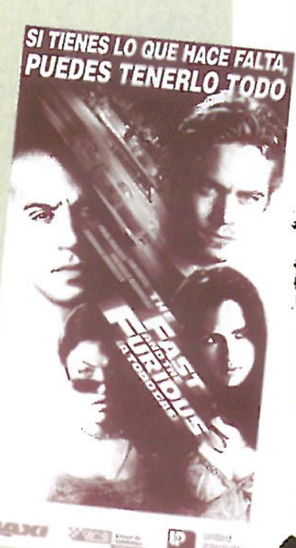
gmasnou@ixoiberica.com

CARRERAS

Por C. Robles

Cine, tuning ¿y videojugeos?

Si eres aficionado a los coches y las carreras es poco probable que te hayas perdido uno de los estrenos cinematográficos de este mes, *The Fast and the Furious (A todo gas)*, la película que ha revolucionado por sorpresa las taquillas de Estados Unidos.



A todo gas es un magnífico ejemplo del extremo al que ha llegado la pasión por la velocidad de las nuevas generaciones de norteamericanos. Una fusión más o menos equilibrada de adrenalina, aceleración, consumismo, música, alta tecnología aplicada a la mecánica y, por supuesto, videojuegos. Rob Cohen, su director, ha prestado especial atención al entorno en el que se mueven los apasionados por el *tuning* al otro lado del Atlántico, y eso incluye el mundo de los videojuegos. En concreto, el simulador virtual del que disfruta uno de los pilotos a la espera de que den la salida en la carrera es *Gran Turismo*, de PlayStation.

Los aficionados al tuning cuentan con los juegos como ingrediente de su particular "cultura"

Probablemente, muchos serán quienes se han aficionado al *tuning* (la constante modificación de vehículos para mejorar tanto su aspecto como sus prestaciones) gracias a los videojuegos. ¿Quién no se ha pasado al menos un par de horas cambiando piezas o modificando la relación de marchas para arañar unas décimas de segundo al llegar a la meta en su simulador de carreras preferido? Aunque a decir verdad, en el apartado de modificaciones mecánicas, los juegos para PC llevan siglos de retraso con los mejores títulos de consola.

La cuestión es que los aficionados al *tuning*, además de Hollywood, cuentan con los juegos como aliado, como ingrediente de su particular "cultura". ¿Cuánto tardarán los videojuegos de PC en corresponderles, en tener el cuenta el *tuning* del mismo modo que los vehículos o lugares reales? ¿Para cuándo un simulador de PC en el que se pueda *tunear* de verdad? Y esas bombonas de óxido nitroso, las protagonistas indiscutibles de *A todo gas*: ¿en qué juego las podremos ver de una puñetera vez? ■

crobles@ixoiberica.com

DEPORTES

Por A. Jiménez

Adiós a las torres

Septiembre negro. Desaparecieron deleznablemente las Torres Gemelas de Nueva York y las nuevas ediciones de *PC Fútbol* y *NBA Live*. Dos edificios símbolo de poder y prosperidad del sistema económico occidental, sistema que a su vez ha devorado dos juegos que eran dos de los pilares básicos sobre los que se asentaba el género deportivo para PC en España.

Me pregunto si llegará a editarse la *Extensión* de *PCF 2001* y si *PCF 2002* será terminado, ya que este año prometía incontables mejoras con un simulador espectacular. O si la vuelta de Michael Jordan a las canchas evitará que *NBA 2002* quede exiliado en las consolas.

¿Nada puede hacerse para evitar que el mejor manager de fútbol y el mejor simulador de baloncesto desaparezcan?

Sin embargo, la quiebra económica de Dinamic Multimedia nos deja perplejos (también se lleva por delante el futuro de *PC Atletismo* y *Eurotour Cycling*), y sin duda el temor a recesiones económicas y enfrentamientos internacionales va a tener su impacto negativo en la industria del ocio digital. ¿Será posible que nada pueda hacerse para evitar que el mejor manager de fútbol y el mejor simulador de baloncesto desaparezcan?

No podemos financiar directamente su producción, pero sí dejar de piratear videojuegos (que es otra manera de atentar contra el sistema). Y podemos hacernos notar. En los foros de opinión se reúnen usuarios consternados clamando por la vuelta de estos títulos, y es precisamente la demanda del mercado lo que genera la oferta. Proclamemos a los cuatro vientos nuestro interés por recuperar lo que hemos perdido.

De cada uno depende aportar su granito de arena para ayudar a los familiares de las víctimas, erradicar la xenofobia y los integrismos religiosos. Y que en paz y concordia podamos disfrutar nuevamente de nuestros pasatiempos favoritos. Si el World Trade Center puede ser reconstruido, quizás nuestras pasiones deportivas también puedan renacer de entre las cenizas. ■



ajimenez@ixoiberica.com

ROL



Por J.J. Cid

¿Un Sistema Operativo para jugar a rol?

Algo está cambiando en el mundo de los juegos de rol. Wizard of the Coast, compañía propietaria de los derechos de *D&D*, ha abierto sus reglas D20 a ediciones externas y esto ha provocado un verdadero diluvio de títulos nuevos. Estamos hablando de juegos de mesa, pero a buen seguro que el efecto D20 pronto llegará al rol informático.



Muchos os estaréis haciendo la misma pregunta: ¿qué es el D20? Pues bien, D20 es la denominación que Wizard of the Coast ha dado a un conjunto de normas que sirven para que un Master de una partida de rol pueda afrontar cualquier situación que se le presente. Antes de la salida al mercado de este conjunto de normas, cada editorial tenía que crear su juego de rol desde cero. El primer paso era buscar una ambientación que cautivara al jugador, más tarde había que otorgar lógica y control a esa ambientación creando para ello un conjunto de reglas propias. Ahora, con la estandarización de las normas D20, un creador puede pasar por alto la engorrosa tarea de creación de normas y centrarse directamente en la ambientación.

Muchos ven en el D20 una maniobra para convertir este conjunto de reglas en el Sistema Operativo del rol

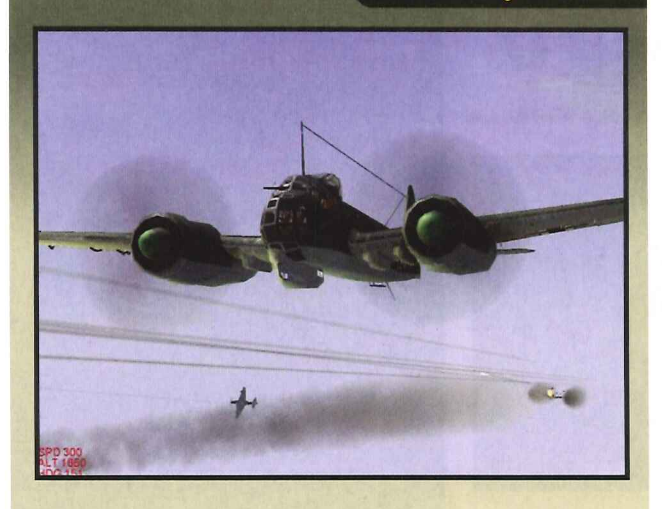
Muchos están viendo en esta jugada de Wizard of the Coast una maniobra para convertir su conjunto de reglas en una especie de Sistema Operativo por el que se rijan la inmensa mayoría de juegos de rol. Lo cierto es que todos los juegos que lucen el logotipo D20 venden. Además, así los jugadores se ahorran el laborioso aprendizaje de reglas nuevas cada vez que quieren disfrutar de nuevos argumentos y ambientaciones. Está por ver cómo se adaptan estas reglas a títulos con ambientación no heroico-medieval y, sobre todo, qué repercusión tendrá en las adaptaciones a su formato electrónico. ■

jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Bajo el signo de Escorpión

Este mes de noviembre será importante para todos los aficionados a la simulación del vuelo de combate. Durante su transcurso verán la luz dos de los productos más esperados de los últimos años: el simulador de la Segunda Guerra Mundial *cuasi* perfecto, en forma del programa de Maddox Games *iL-2 Sturmovik*, y el conjunto de controles de vuelo HOTAS más avanzado, el Thrustmaster Cougar. Aunque de muy diferente naturaleza, ambos productos nacen bajo la influencia de Escorpión y podemos esperar de ellos una serie de características propias de este signo de agua.

Tanto el simulador iL-2 Sturmovik como los mandos Cougar son el fruto de un perfeccionismo llevado al extremo

Tanto el simulador *iL-2 Sturmovik* como los controles Cougar son el fruto de una inusual creatividad y de un perfeccionismo llevado al extremo, lo que automáticamente los convierte en el nuevo estándar con el que deberán compararse sus competidores. Nacidos para destacar, se espera de ellos un inusual poderío del que podrán contagiarse y aprovecharse aquellos otros productos que sepan coexistir bajo su absoluta dominación y que demuestren la suficiente sumisión como para no intentar competir directamente con ellos.

Por otro lado, los aficionados a los simuladores de combate también deseamos que ambos neonatos demuestren otros tipos de cualidades igualmente asociadas al signo de Escorpión, como son una actividad febril orientada hacia la creación de nuevos accesorios, una durabilidad sin límites y una fidelidad incondicional hacia aquellos que los adopten en sus hogares. Bienvenidos sean ambos. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Juntos pero no revueltos

Dark Age of Camelot ya es una realidad. Este juego parecía destinado a pasar de puntillas, pero el interés por él ha crecido muchísimo en los últimos meses y su lanzamiento ha sido un éxito que ha desbordado expectativas. Basta con decir que eran tantas las reservas que la primera remesa se agotó antes de llegar a las tiendas de Estados Unidos. A Mythic Entertainment, a pesar de su poca experiencia en proyectos de tal magnitud, hay que agradecerle que ampliase la capacidad de los servidores antes de poner a la venta más unidades de su juego. Un ejemplo de responsabilidad y coherencia que otros deberían seguir.

Por desgracia, no todo son alegrías. Mythic Entertainment no tiene los recursos de otras compañías creadoras de juegos masivos *on line*, así que ha tenido que dejar en manos de otra empresa la creación y mantenimiento de los servidores europeos. En principio, esto no tendría por qué suponer un problema, pero la compañía en cuestión (GOA) es una filial de France Telecom, el grupo de comunicaciones que gozaba hasta hace no mucho de una situación de monopolio en nuestro país vecino.

El éxito de Dark Age of Camelot, juego de rol masivo de Mythic Entertainment, está desbordando todas las previsiones

Como bien sabemos en España, los monopolios crean una cultura empresarial caracterizada por la falta de respeto al usuario, y eso es precisamente lo que temen muchos jugadores europeos. Su respuesta no se ha hecho esperar: muchos de ellos han optado por asumir un gasto extra y comprar de importación la versión americana, ya que en la que está a punto de comercializarse en nuestro continente sólo será posible jugar en servidores europeos. Un triste síntoma de que muchas veces Estados Unidos sigue jugando con ventaja. ■

sergis@ixoiberica.com

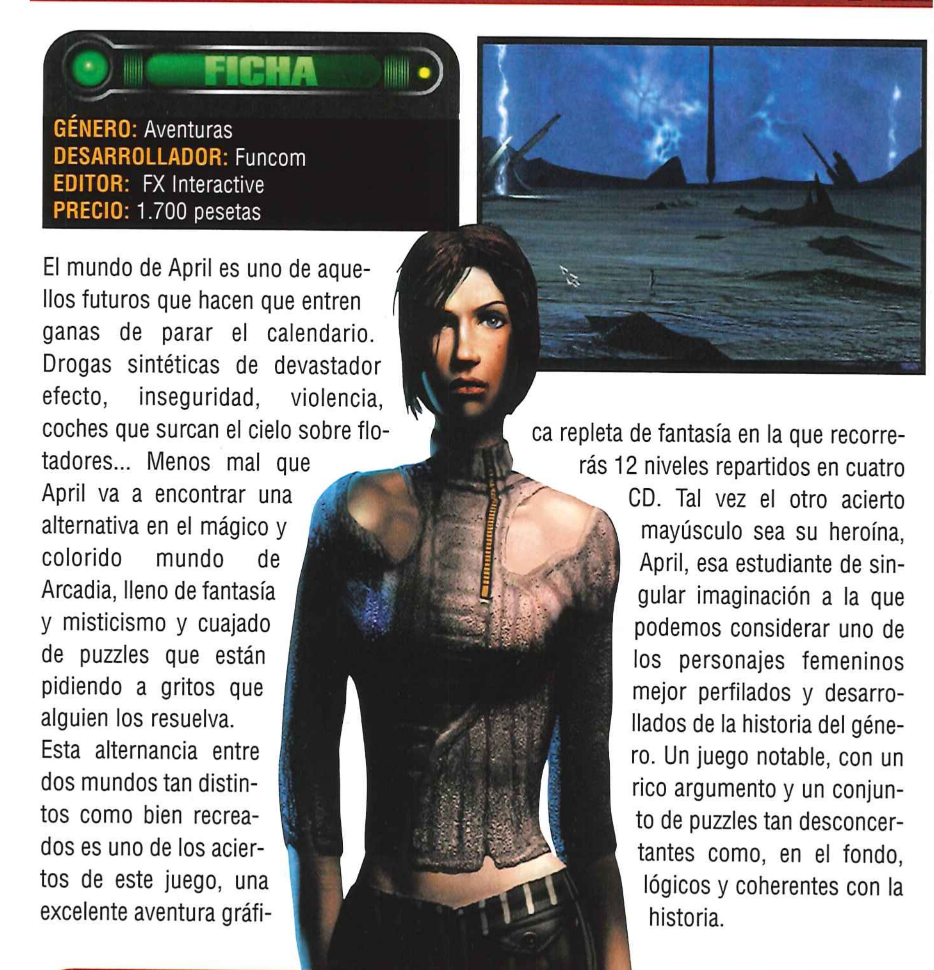


La reedición de un soberbio juego de acción táctica, el viaje más largo, el simulador de rallies más equilibrado... Tarde o temprano, **incluso los mejores se asoman a la sección de línea económica.**

THE LONGEST JOURNEY

FICHA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Funcom
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 1.700 pesetas



El mundo de April es uno de aquellos futuros que hacen que entren ganas de parar el calendario. Drogas sintéticas de devastador efecto, inseguridad, violencia, coches que surcan el cielo sobre flotadores... Menos mal que April va a encontrar una alternativa en el mágico y colorido mundo de Arcadia, lleno de fantasía y misticismo y cuajado de puzzles que están pidiendo a gritos que alguien los resuelva.
Esta alternancia entre dos mundos tan distintos como bien recreados es uno de los aciertos de este juego, una excelente aventura gráfica repleta de fantasía en la que recorrerás 12 niveles repartidos en cuatro CD. Tal vez el otro acierto mayúsculo sea su heroína, April, esa estudiante de singular imaginación a la que podemos considerar uno de los personajes femeninos mejor perfilados y desarrollados de la historia del género. Un juego notable, con un rico argumento y un conjunto de puzzles tan desconcertantes como, en el fondo, lógicos y coherentes con la historia.

DINO CRISIS



Un *Resident Evil* de amenazas jurásicas en el que Capcom mostró su voluntad de exprimir la fórmula de puzzles más exploración más acción directa igual a terror y supervivencia.
Género: Aventuras Precio: 1.990 pesetas

SCREAMER 4X4



Un juego ideal para los que piensan que más grande suele ser sinónimo de mejor. Vehículos de inmensas ruedas, conducción *arcade* y algo de humor de brocha gorda caracterizan este título.
Género: Carreras Precio: 1.990 pesetas

GORKY 17



Una combinación de aventura, rol y estrategia ambientada en una base militar rusa abandonada. Seres mutantes te harán la vida imposible en este juego con buenos gráficos pero combates algo pobres.
Género: Estrategia/Rol Precio: 2.995 pesetas

CAESAR III
Género: Estrategia Precio 2.495 pesetas

NASCAR RACING 4
Género: Carreras Precio: 2.495 pesetas

TOCA 2 TOURING CARS
Género: Carreras Precio: 2.995 pesetas

MUSIC 2000
Género: Editor musical Precio: 2.995 pesetas

INSANE
Género: Carreras Precio 2.995 pesetas

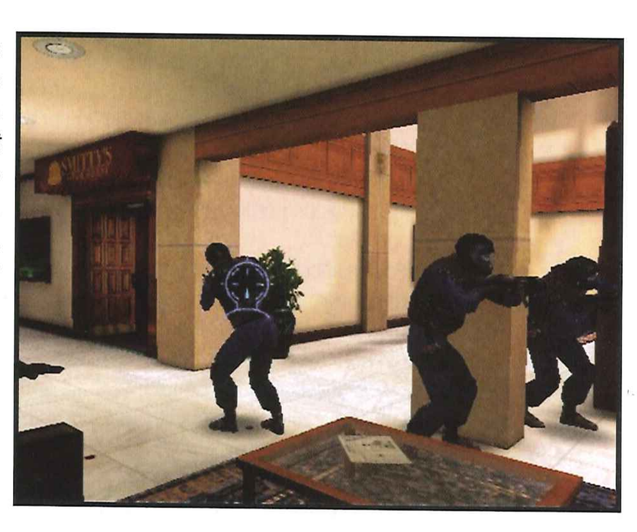
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sierra
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 2.495 pesetas

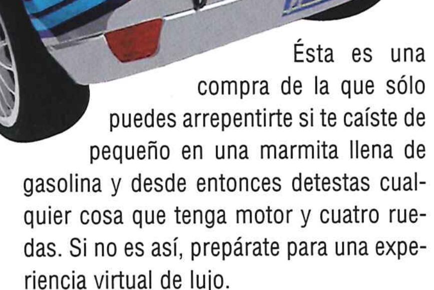
Mucho han evolucionado los *shooter* desde que *Wolfenstein* popularizó la socorrida fórmula "en caso de duda, dispara". *Unreal* fue el primer juego en sugerir que tal vez algunos personajes podrían serte más útiles vivos que muertos, pero son juegos como este *SWAT 3* los que popularizaron la etiqueta "*shooter* inteligente".
Sánchez opina que este juego es uno de los grandes hitos en la historia de la evolución, tal vez el juego de acción táctica por excelencia con permiso del futuro *Ghost Recon*. Gráficos excelsos, refinadísima IA de los miembros de tu escuadrón, realismo a tope, ritmo de juego pausado y reflexivo... Las misiones te embarcan en un electrizante *tour de force* que lleva desde las alcantarillas de Los Ángeles a un centro de convenciones abarrotado de VIPS a los que proteger.



COLIN MCRAE RALLY 2.0

FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters/Proein
PRECIO: 3.495 pesetas



Nunca habrá acuerdo universal sobre si un juego de rallies es o no lo bastante realista: todo el mundo tiene su propia opinión y todos parecen llevar conduciendo coches de rallies desde la pila del bautismo. Sobre lo que apenas hay dudas es sobre cuál de los juegos de rally para PC es más realista, manejable y divertido, incluso la competencia directa vota por *Colin McRae 2.0.*



Ésta es una compra de la que sólo puedes arrepentirte si te caíste de pequeño en una marmita llena de gasolina y desde entonces detestas cualquier cosa que tenga motor y cuatro ruedas. Si no es así, prepárate para una experiencia virtual de lujo.

El modelado de vehículos es impecable, sólo les falta respirar y cantar villancicos. Suspensiones realistas, control de daños convincente pero "moderado", conducción suave y precisa, sistema de cámaras espectacular... Sí, seguro que hay alguna que otra concesión a la jugabilidad, pero es muy poco probable que te moleste. Al contrario, vas a agradecerla.

GROUND CONTROL + DARK CONSPIRACY



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: High Voltage Software
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 2.495 pesetas



El matiz en los juegos de estrategia en tiempo real suele venir dado por si es mucho o poco el tiempo que debes dedicar a la recolección de recursos o si te hacen falta o no muchos edificios para crear un ejército decente. En *Ground Control* hay mucha menos gestión que combate, ya que las 30 misiones disponibles (15 por campaña) piden en esencia un tipo de juego táctico, con el énfasis en el control directo de las unidades militares.

Los bandos en liza son una gran corporación capitalista y una secta de fanáticos religiosos. Empezarás en el papel de comandante de la flotilla corporativa y, tras 15 misiones, cambiarás de bando y pasarás a ser el caudillo militar de la secta y enfrentarte a los destrozos causados por el comandante que encarnaste al principio. Vivendi estrena ahora un completo pack en el que también se incluye *Dark Conspiracy*, la expansión de este juego de estrategia tan espectacular como versátil y dinámico.

GUNMAN CHRONICLES

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rewolf Software
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 2.495 pesetas



La secuela espiritual de *Half-Life* es este juego que utiliza su motor, muchas de sus localizaciones y enemigos e incluso una variación del mismo argumento, sólo que situado en otro planeta. El General, líder hace unos años de la lucha contra la amenaza mutante, ha enloquecido y cambiado de bando. Ahora dirige una improvisada milicia de despropósitos genéticos a la que tú (quién si no) vas a tener que enfrentarte en defensa de la civilización, la justicia infinita y la seguridad sin límites.

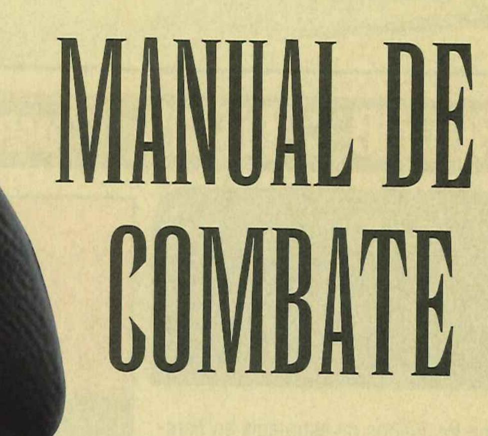
Tu arsenal va del simple cuchillo al lanzacohetes pasando por el sable Polaris o las siempre útiles descargas de energía. Los enemigos vuelven a tener una IA al menos decente: se esconden y cubren, aunque su puntería muchas veces parezca propia de tuertos y epilépticos. Un buen *shooter* en primera persona, por mucho que en su momento se esperase algo más de él.



Seguro que hace muy pocos días que te has hecho con tu ejemplar de *Commandos 2*, así que tal vez quieras seguir intentándolo por tu cuenta y riesgo, sin guías ni trucos. Pues nada, tú a lo tuyo. Sólo queremos que recuerdes que cuando empiece a cundir el desaliento, *Game Live* estará a tu lado, guía en ristre, dispuesta a llevarte a la victoria.



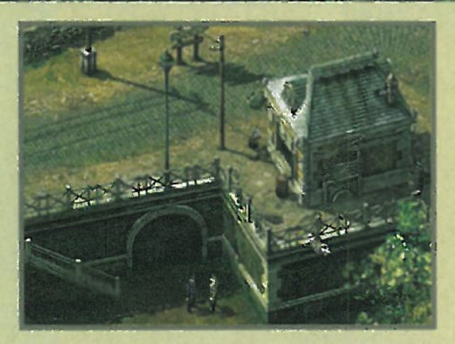
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE



MANUAL DE COMBATE

Commandos 2 no siempre es un juego lineal, así que no te tomes esta guía como un mapa de campaña que va a llevarte de la mano de principio a fin. No, es sólo una base que te dirige en la dirección correcta para que puedas finalizar las misiones sin demasiados quebraderos de cabeza. Se trata de un juego de dificultad extrema, así que acuérdate de guardar la partida a intervalos regulares y antes de tomar decisiones arriesgadas. No olvides que tu honor, tu carrera militar e incluso tu vida virtual dependen de la eficacia con que te desenvuelvas.





CAMPO DE ENTRENAMIENTO 1

1 Golpea y amordaza al soldado que fuma cuando su compañero se aleje. Luego, antes de que puedan verlo, escóndelo tras unos arbustos. Regístralo y encontrarás un paquete de cigarrillos. Arroja el paquete donde sólo lo vea tu siguiente objetivo. Cuando el soldado se agache a recogerlo, golpéalo y átalo para que el ratero tenga el camino libre hasta el poste. Acuérdate de esconder a tus enemigos neutralizados y recuperar el tabaco para futuros encuentros. El ratero no será visto mientras esté colgado de los cables.

2 Una vez llegue al suelo sano y salvo, dirígelo hasta la caja metálica. Desplázate con cuidado para que el encargado de custodiar la caja no sospeche nada. Para abrir la caja el ratero deberá forzar su cerradura. Una vez abierta, hazte con las cizallas y las granadas. Regresa otra vez por los cables eléctricos y utiliza las cizallas para abrir un boquete en la alambrada. Antes de cruzar, utiliza el detector de metales del artificiero, localiza las minas y desactívalas.

3 Ahora ya sólo falta acabar con el numeroso grupo de enemigos que se encuentran en la parte superior del mapa. Para ello utiliza primero las granadas y, tras la explosión, prepara la pistola, ya que el tipo que hay detrás de unos arbustos se abalanzará sobre tus hombres. Acaba con él. Si quieres completar el objetivo secundario, bastará con que abras la caja de madera que hay al lado de la caseta de vigilancia.

CAMPO DE ENTRENAMIENTO 2

1 Lo importante en esta misión es pasar desapercibido en todo momento. Muévete sigilosamente y acaba con el enemigo que se encuentra de espaldas a tus hombres. Esconde el cadáver, coge el subfusil MP40 y ponte la ropa del soldado. Dirígete un poco más a la derecha y acaba con el soldado que hay agazapado. Esconde el cadáver y repite la operación con el soldado que hay tras una piedras: arrástrate a través de los arbustos hasta la parte derecha de la pantalla y acaba con él utilizando el cuchillo. Registra el cadáver, hazte con las llaves y luego escóndelo.

2 Utiliza al boina verde y dirígete hacia la escalera sin perder tiempo. Acaba rápidamente con los dos alemanes que se encuentran en la parte superior usando el MP40. Luego aparecerá un tercero al que también deberás eliminar. Coge su rifle y su uniforme y dirígete disfrazado a la parte trasera de la casa que hay más a la derecha. Agáchate y utiliza el cuchillo para eliminar al siguiente soldado. Ahora saca tu rifle y acaba con los cuatro hombres que hay al otro lado de la carretera.

3 Coge las granadas, las bombas de humo y el cóctel molotov que hay en el interior de la caja y vuelve a la caseta. Utiliza la llave para abrir la puerta y los aliados que hay atrincherados tras el muro acabarán con el oficial que saldrá del interior de la casa. Agáchate, entra y apuñala por la espalda al soldado que hay dentro. Utiliza la radio para comunicarte con los aliados. Éstos te informarán de que se acerca un tanque enemigo que tus hombres y tú debéis detener. Para ello necesitarás la bomba y la mina antitanque que hay en la caja del interior de la casita.

4 Sal al exterior y coloca las dos minas junto al último palo del tendido eléctrico. Sitúa a todos tus hombres apuntando hacia la parte derecha del mapa (la más alejada de la casa) y espera a que lleguen los enemigos. Utiliza las granadas para acabar con los primeros y luego termina con los demás utilizando las armas de fuego. Cuando finalmente aparezca el tanque, las minas plantadas en la carretera acabarán el trabajo.

LA NOCHE DE LOS LOBOS

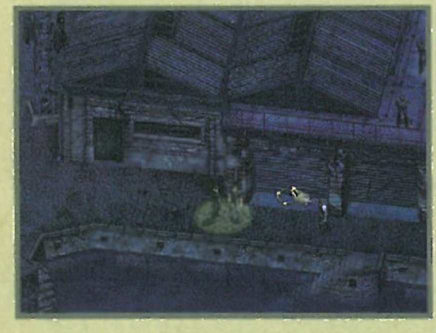
1 Empiezas la misión manejando una lancha motora con uno de tus hombres en su interior (el ladrón). Debes bajarte de ella con mucho cuidado al pasar junto a las escaleras que se encuentran al lado de la enorme grúa. Entra en el edificio de detrás de la grúa, esquiva al guardia que hay en el interior y entra en la habitación donde está el Bull Terrier, Whiskey. Luego habla con el espía francés capturado por los alemanes.

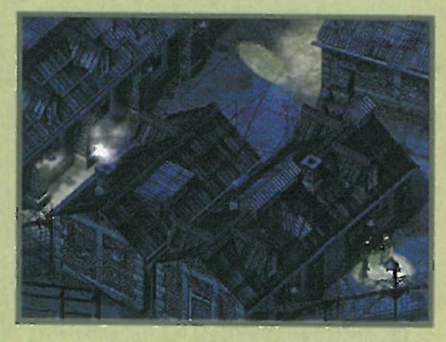
2 Abandona la habitación y dirígete a la izquierda de la grúa. Lleva al perro contigo. Noquea a los dos guardias que encontrarás nada más salir del edificio y luego sube por las escaleras que encontrarás junto a la puerta electrificada. Cruza la azotea evitando ser detectado por los dos guardias y baja por las escaleras del otro lado. Ahora dirígete a la izquierda, evita al perro guardián y trepa por el tendido eléctrico. Cruza por encima de la valla eléctrica. Una vez en tierra firme, ponte cuerpo a tierra, sortea a los guardias y dirígete a la derecha hasta que llegues a un pequeño edificio. Entra.

3 Estás en los comedores, utiliza tu habilidad de ladrón para sustraer las llaves al asistente. Sal y dirígete hacia el edificio situado más a la izquierda. En el interior del edificio hay dos hombres: el comandante y su secretario. Utiliza el paquete de tabaco para acabar con el primero y luego los puños para hacer lo mismo con el segundo. Abre la caja fuerte y coge el salvoconducto y la máquina enigma. Sal antes de que los dos enemigos noqueados recuperen el sentido.

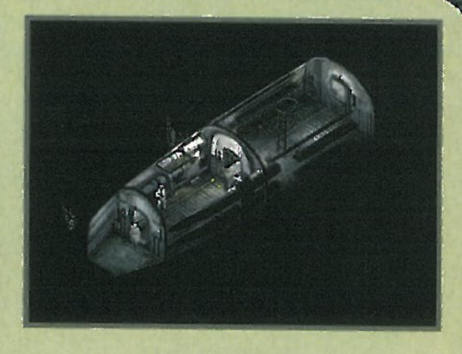
4 Ahora debes localizar una radio para informar a tus superiores inmediatamente. Encontrarás una en la entrada de la











base. Nada más salir del despacho, dirígete a la derecha. Una vez llegues a la puerta principal, abre la puerta pequeña que hay a la derecha de la misma con la ayuda de las llaves. Entra en el pequeño edificio de la derecha y utiliza la radio. Las órdenes dicen que debes pasar la noche en la base. Retrocede y entra en el primer edifico a la izquierda. Tras evitar a los dos guardias que hay en la zona, escóndete debajo de una cama. Misión cumplida.

DAS BOOT, ASESINOS SIGILOSOS

1 Utiliza el traje de buzo y sumérgete en el agua para desactivar las seis minas que custodian la entrada de la base. Sube de nuevo a la lancha motora y dirige a todos tus hombres hacia la parte derecha del mapa. Detente unos metros antes de llegar a la orilla y utiliza al buzo para llegar a ella. Aproxímate evitando ser detectado por el guardia y utiliza el cuchillo para eliminarlo en cuanto te dé la espalda. Esconde el cadáver y vuelve a la lancha motora para conducirla sin peligro alguno hasta la orilla.

2 Destruye la alambrada, utiliza el detector de minas y luego desactiva las que encuentres. Repite la misma operación en la alambrada que encontrarás más a la derecha (cuidado: está llena de minas). Acaba silenciosamente con el guardia que patrulla por la zona, coge su ropa y esconde su cadáver.



3 Disfrázate de soldado alemán y entra por la puerta pequeña que hay al lado de la entrada principal. Arrástrate hasta llegar a la pequeña caseta y, tras eliminar al guardia del interior, coge la carne que hay en la caja. Sal al exterior y muévete a rastras hasta llegar a la altura de las escaleras.

4 Ahora selecciona al ladrón y reúnelo con tus compañeros. Éste deberá cruzar casi media base, aunque si utilizas su habilidad para escabullirse, no tendrás demasiadas dificultades. Impregna la carne con los narcóticos del espía para envenenar la carne y a los perros guardianes. En cuanto se duerman, sube por las escaleras. Golpea, amordaza y esconde al tipo que hay en el tejado. Repite la operación con el tipo de negro. No olvides registrarle para obtener las llaves de la prisión.

5 Hay cuatro tipos más paseando por el tejado. Estudia bien sus movimientos. Cuando tengas la oportunidad, entra en el edificio por las escaleras de la derecha. Utiliza la pistola para acabar con los dos tipos del interior y luego abre la caja con la ayuda del ladrón. Coge el lanzacohetes Piat y baja por las escaleras hasta llegar a la zona del submarino. Acaba uno a uno con todos los soldados presentes en la zona.

6 Utiliza de nuevo al ladrón y dirígete hasta la zona marcada con el numero dos. Incapacita al guardia de la puerta y emplea la llave encontrada anteriormente para abrirla. Una vez rescatada toda la tripulación, disfraza al espía de oficial alemán y dirígete a la derecha hasta que des con una puerta fuertemente custodiada. Entra y busca al capitán. Cuando le encuentres, habla con él. Haz que el boina verde aterrice con el paracaídas en lugar seguro, vuelve de nuevo al hangar y dirígete hacia el submarino. Hay un enemigo paseando por la cubierta. Acaba con él y entra en el submarino con toda la tripulación.

LA MUERTE BLANCA

1 Empiezas manejando únicamente al lanchero, ya que todos tus compañeros han sido apresados. Abre la puerta y acaba con el centinela que hay tras ella. Examina el cadáver y el armario de enfrente y hazte con su ropa y su munición. Luego ve a la habitación contigua. Tras acabar con dos enemigos, hazte con el traje de buzo y con la radio que hallarás en una de las taquillas.

2 Sube por la escotilla y tírate al agua con el traje de buzo puesto. Bucea por debajo del submarino y nada hasta la orilla en que se encuentra el campamento enemigo. Ahora es cuestión de llegar a la tienda de campaña donde está retenido el artificiero. Noquea a todos los enemigos que te cierren el paso evitando a toda costa ser detectado. Recuerda obtener ropa de abrigo o nuestro valiente soldado morirá congelado.

3 El artificiero se encuentra en una pequeña tienda de madera. Tras hablar con él, el próximo objetivo es salvar al boina verde. Sal al exterior y, tras abrigar correctamente a tu compinche, dirígete hacia la choza que tiene un enorme depósito en su parte superior. Acaba con el oficial que merodea por la zona y coge sus llaves.



COMMANDOS

4 Dirígete a la choza y utiliza las llaves para entrar en su interior. Acaba con los dos tipos que hay en la planta inferior y luego sube al segundo piso, donde te espera otro enemigo. Libera al boina verde y dirige a todo el equipo hacia la cubierta del barco enemigo. Entra por la única puerta que permite acceder al puente de mando y dirígete a la parte norte del barco hasta que encuentres a la tripulación y a tu espía.

5 Ahora dirígete al puente de mando. Cuando llegues a la sala de control, examina los armarios. En uno de ellos encontrarás las tres partes del artilugio que andabas buscando. Dirígete a la proa del barco, donde están situados los cañones. Allí encontrarás a otro miembro de tu tripulación: el ratero. Por último, dirígete a los aposentos del barco, donde hallarás al capitán.

6 Llega el momento de hacer volar los motores del destructor por los aires. Selecciona al artificiero y coloca una carga explosiva en la sala de máquinas. Sal pitando, ya que todo volará por los aires. Para finalizar, envía a tu comando de vuelta al submarino. La excepción son el boina verde y el espía, que deberán huir en el avión situado en uno de los extremos del mapa. No te preocupes por los cinco enemigos que vigilan la zona. Si te diriges al avión a toda velocidad, llegarás a él antes de que tengan tiempo de dispararte.

OBJETIVO: BIRMANIA

1 Se trata de la primera misión en la que podrás contar con cuatro de tus hombres desde el principio: el conductor, el boina verde, el francotirador y el ladrón. El primer objetivo consiste en rescatar al líder espiritual, que está en el otro extremo del mapa. Deslízate hacia la izquierda por detrás de las palmeras y detente justo antes de llegar a una columna de piedra. El objetivo es llegar al puente de piedra situado un poco más a la izquierda. Hay unos cuatro tipos que vigilan la zona, estudia bien sus movimientos y sortéalos sin que te descubran.

2 Cruza el puente, detente a la altura de las escaleras y noquea al enemigo que las vigila (hay otro más haciendo la ronda por la azotea del edificio de la derecha). Sube por las escaleras, entra en el edificio y habla con el líder espiritual. Sal del edificio, baja por las escaleras, neutraliza a los tres guardias y sigue hacia la izquierda hasta llegar a la parte inferior de un puente junto al que hay una pequeña casita. Si utilizas bien el cursor, comprobarás que hay un pequeño pasadizo justo en la orilla del río. Por él podrás acceder con cualquiera de tus hombres.

3 Evita pasar cerca del enorme cocodrilo y entra en el agujero. Se trata del escondite de los Ghurkas. Después de hablar con ellos, haz que se unan a tus hombres, sal de nuevo al exterior y dirígete a la derecha hasta la parte superior del edificio. Luego baja por unas escalinatas que te llevan directamente a una plaza con una enorme estatua budista. Sigue por la izquierda de la estatua y, tras acabar con los dos tipos que vigilan la zona, entra en el edificio situado en la esquina izquierda de la plaza.

4 Ahora deberás separar a tus hombres. Quédate solamente con un Ghurka y con el francotirador. Los demás miembros de tu equipo deben dirigirse al bote situado a unos pocos metros del puente. Con los otros dos, dirígete hasta el edificio de comunicaciones. En el interior del mismo hay dos enemigos: elimínalos y sube por las escaleras. En el centro de comunicaciones hallarás tres tipos. Lo mejor que puedes hacer para noquearlos es utilizar los puños y luego amordazarlos.

5 Tras utilizar la radio, escoge únicamente a tu francotirador y llévalo de manera cautelosa al exterior del edificio. Allí hallarás a todo un ejército recibiendo órdenes del tirano. Saca tu rifle y vuélale la cabeza. Reúne rápidamente al francotirador con el resto de la tripulación.





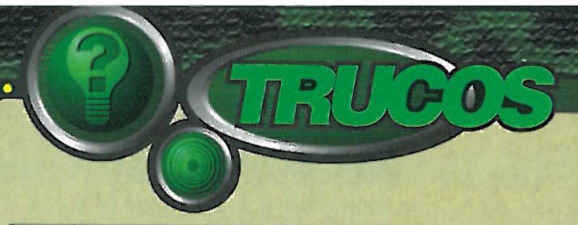


EL PUENTE SOBRE EL RÍO KWAI

1 El primer objetivo de la misión consiste en rescatar a Guiness. El problema consiste en que para ello debemos cruzar un peligroso río lleno de pirañas y caimanes. Nuestra única esperanza es utilizar el elefante. Sin embargo, éste está muy protegido. Neutraliza a los tres tipos que patrullan frente a la jaula del elefante. Tras esconder sus cuerpos, avanza hacia la derecha hasta que encuentres a dos enemigos que están reparando un coche. Elimínalos, tanto a ellos como al tipo que está de espaldas, encima de la torre de vigilancia.

2 Vuelve a la jaula del elefante. Tras inutilizar al tipo que está fumando en su interior, monta a todo tu equipo a espaldas del animal. Cruza el puente por el extremo del río en que se halla el coche. Una vez llegues a la otra orilla, esconde al elefante detrás del árbol y elimina al tipo que patrulla por la zona. Hay un total de cinco enemigos protegiendo la prisión de Guiness. Estudia sus movimientos. Cuando hayas acabado con todos ellos, habla con Guiness. Te contará que para volar el puente necesitas estudiar una maqueta que te permitirá detectar los puntos más débiles de su estructura. La maqueta se encuentra en el edificio que hay enfrente de la prisión. La puerta delantera está cerrada con llave, así que deberás entrar por la puerta de atrás.

3 En el interior del edificio hay muchos enemigos, así que lo mejor es utilizar al boina verde y limpiar la zona a punta de cuchillo. Una vez Guiness te cuente el plan, llega la hora de conseguir explosivos. Sal al exterior, vuelve a la zona de la prisión y cruza el puente por debajo. Si te fijas bien, observarás que hay unas escalinatas que







llevan hasta la parte superior del mapa. Sube cautelosamente por ellas. Tras llegar al pequeño grupo de casas, entra en la que está justo en el centro (ojo, hay un guardia vigilando en la entrada).

4 En el interior del armario encontrarás la dinamita necesaria para volar el puente. No te precipites: primero debes salvar a unos compañeros que se encuentran apresados en el interior de una jaula al lado del río. El buceador será el encargado de realizar el trabajo. Dirígete hacia la jaula. Tras acabar con los dos tipos que la vigilan, dispara a la cuerda que la sostiene. Cuando la jaula se precipite al río, dispondrás de veinte segundos para liberar a tus compañeros.

5 Ponte el traje de buzo, sumérgete en el agua y abre la puerta de la jaula. Reúne de nuevo al buceador con los demás miembros del equipo y dirígete hacia el puente. Hay tres soldados patrullando por la zona, analiza bien sus movimientos y, a la más mínima ocasión, dirígete al puente. Coloca la dinamita entre los barriles. Ya sólo te falta hacer que el tren lo cruce utilizando el telégrafo. Lleva a todo tu grupo a la sala de comunicaciones que se encuentra en el edifico que hay encima de la prisión. Acaba con los dos tipos que hay en el interior y utiliza la radio para llamar al tren. ¡Boom! Problema resuelto.

LOS CAÑONES DE LA ISLA DE SAVO

1 Dirige la canoa hasta la playa que hay a la derecha de la pantalla. Habla con el náufrago. La "apasionante" conversación te revela que tu próximo objetivo va a ser rescatar al piloto aliado. Vuelve de nuevo al bote y dirígete con cautela a la orilla derecha de la isla. Alcanzarás una pequeña playa que se encuentra en medio de unas enormes rocas. Sin embargo, antes de acercarte demasiado a ella, utiliza al submarinista y acaba con los enemigos que patrullan por la zona.

2 Luego haz que toda tu tripulación desembarque y dirígete a la izquierda hasta que alcances un enorme puente de madera. Crúzalo. Cuando llegues a la altura del río, observarás que hay una celda metida en el agua. Utiliza al boina verde para sacar al aliado del interior de la jaula. Tras hablar con él, vuelve a cruzar el puente y dirígete a la caseta verde que se divisa a la izquierda. Deberás dar un rodeo bastante grande, así que abre bien los ojos y sé cauteloso.

3 En la choza se encuentran los explosivos que necesitarás para volar los cañones. Utiliza al boina verde para acabar con los tres enemigos del interior y luego apodérate de los explosivos. Para entrar en la zona de los cañones necesitarás una llave que se encuentra en la choza de bambú que hay a la derecha del puente elevado. Se trata de un pequeño búnker fuertemente vigilado. Utiliza al boina verde para entrar. Cuando llegues a un largo pasadizo, entra por la puerta que hay al fondo a mano derecha. La llave la posee un tipo vestido de blanco que está observando un enorme mapa. Acaba con él, hazte con la llave y reúnete de nuevo con el resto de compañeros.

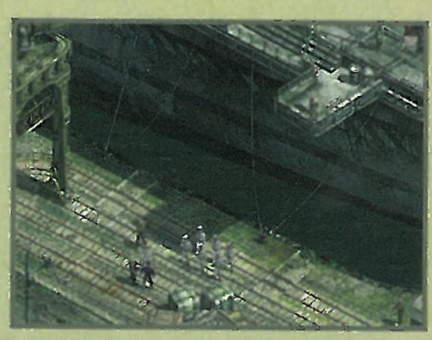
4 Para llegar a los cañones, entra por la puerta situada al lado de la caseta de los explosivos. Acaba con todos los tipos que hay en el interior de la mina y dirígete luego a la puerta metalizada de la izquierda. Cuando llegues a una habitación con dos puertas, sigue por la que tienes enfrente. Continúa recto hasta llegar a un pasadizo con varias puertas, entra por la que hay al final del mismo y dirígete a la izquierda hasta que llegues donde están los cañones. Utiliza al artificiero para colocar las cargas explosivas en los cañones, sal de la habitación y haz que explote. Sal de nuevo al exterior y dirígete a toda velocidad hasta el enorme hidroavión que se encuentra en una playa al noroeste de la isla. Para llegar a él, te bastará con pasar por debajo del enorme puente de madera.

EL GIGANTE DE HAIPHONG

1 Empiezas la misión operando únicamente con el boina verde. Tu primer objetivo consiste en ponerte en contacto con el artificiero y el ratero. Dirígete hacia la derecha y acaba sigilosamente con el soldado que está al lado de la casa. Cruza la calle y dirígete a la izquierda pasando por la parte trasera de las viviendas. Acaba con el tipo que está fumando junto a la tienda, esconde su cadáver y sigue avanzando pegado a la pared.

2 Avanza por la izquierda evitando las numerosas patrullas que recorren el pueblo hasta que llegues a un edificio de color verde con un enorme cartel japonés en el tejado. Entra y acaba con los dos soldados que hay en el interior. Abre la puerta de la pequeña habitación de la derecha y en su interior encontrarás a tus compañeros. El siguiente objetivo será apoderarse de los explosivos situados en el interior de la base enemiga, con lo que la única opción que nos queda es buscar un medio de trasporte que no llame demasiado la atención.









3 Sal del almacén e introdúcete sin que nadie te vea en el interior del camión que está en la puerta. Éste te llevará al interior de la base. Una vez el camión se detenga, sal al exterior y dirígete hasta el ultimo barracón situado en el extremo izquierdo del mapa. Acaba con el guardia de la puerta y, antes de entrar, lanza una granada en el interior, ya que hay más de siete hombres esperándote. Utiliza al ladrón para abrir las cajas y luego hazte con todos los explosivos.

4 Dirígete de nuevo hasta la entrada de la base tras evitar un enorme carro de combate que hay en la zona, coloca un explosivo en los depósitos verdes y hazlos estallar. Huye rápidamente de la zona y dirígete a la derecha hasta que llegues a la popa del destructor. Allí se encuentran los segundos depósitos. Coloca de nuevo un explosivo en la parte inferior y hazlos estallar. Ya sólo falta subir al portaaviones. Utilizando al ladrón, sube a la enorme grúa que hay al lado del portaaviones, cruza hasta llegar a la altura del barco y luego salta sobre la pista de aterrizaje. Utiliza la escala portátil para que tus compañeros puedan subir y finalmente escóndete dentro del enorme contenedor que hay en medio de la pista.

SALVAR AL SOLDADO SMITH

1 Para llevar a cabo esta difícil misión, sólo dispones de la ayuda del ladrón. El soldado Smith se encuentra en el interior de un edifico al este del pueblo. Llegar hasta ella no será nada fácil, ya que la villa se encuentra atiborrada de francotiradores y soldados alemanes y, además, deberemos cruzar el río que atraviesa el pueblo. Para empezar, dirígete hasta la parte izquierda de la pantalla y utiliza el tendido eléctrico para cruzar el río sin peligro alguno. Sigue por la izquierda hasta que llegues a la altura de unos botes abandonados. La casa en la que se encuentra el soldado Smith está siendo atacada por una multitud de soldados alemanes. Lo mejor que puedes hacer es subir por la pared del muelle, noquear a los dos guardias que hay detrás de la pared sur y entrar rápidamente en el interior de la casa a través de una pequeña pasarela de madera.

2 Ya en el interior, entra por una pequeña trampilla que hay en una de las paredes (la puerta principal está cerrada) y allí encontrarás a un maltrecho soldado Smith. Utiliza el botiquín para sanarle y recluta a todos los hombres. Ahora viene uno de los momentos más peliagudos de toda la misión, trasladar al soldado Smith hasta la sala de comunicaciones que hay al otro lado del puente. Hay un alambre minado que atraviesa de arriba abajo todo el pueblo, por lo que deberás manejar al artificiero antes de continuar.

3 Utiliza al ladrón y sal de la casa tomando las precauciones necesarias. Cruza de nuevo el río por el tendido eléctrico y salta cuando llegues a la primera casa. Tu compañero se halla en la vivienda de madera de la derecha. Para entrar, dirígete al tendido eléctrico de la parte trasera de la casa y entra a través de la ventana. Tras eliminar a los tipos que hay en el interior, rescata a tu compañero y hazte con todo el material que encuentres en los armarios y baúles, especialmente con las valiosas cizallas.



4 Sal al exterior y dirígete hasta el puente de madera a la izquierda del mapa. Lanza una granada en la misma zona para hacer estallar todas las minas y luego utiliza las cizallas para cortar la alambrada del puente. El camino ya está libre, así que conduce rápidamente al soldado Smith y a todos sus hombres al otro lado del puente y reúnelos con el ladrón y el artificiero.

5 Utiliza al ladrón y dirígelo hasta la casa que hay al lado del puente. Entra a través de una ventana y dirígete hasta la puerta principal de la casa sin ser detectado. Utiliza las ganzúas del ladrón para abrirla y reúne de nuevo a todos tus hombres en el interior de la casa. Tras acabar con todos los nazis, baja por las escaleras hasta el sótano y abre la caja fuerte. En su interior encontrarás los códigos para que Smith pueda utilizar la radio que hay junto a la caja fuerte.

EL CASTILLO DE COLDITZ

1 El ratero ha sido capturado por los soldados nazis y debes rescatarlo antes de que sea fusilado. El boina verde, el espía, el francotirador y el conductor están desperdigados por las inmediaciones del castillo. Deberás intentar reunirlos, aunque lo cierto es que el boina verde se basta y se sobra para superar la misión.

2 Evita a los primeros soldados nazis pasando a rastras por detrás de las casetas de cristal. Cuando llegues al camino principal del pueblo, dirígete a la derecha. Cruza cuidadosamente el puente de piedra y luego sigue por el camino de tierra que va hacia el norte del mapa. Rodea el castillo hasta llegar a la iglesia, donde se encuentra la entrada principal al castillo.

3 Sorprendentemente, no encontrarás demasiada presencia enemiga ni en los alrededores del castillo ni en la misma entrada, con lo que llegar hasta este pun-



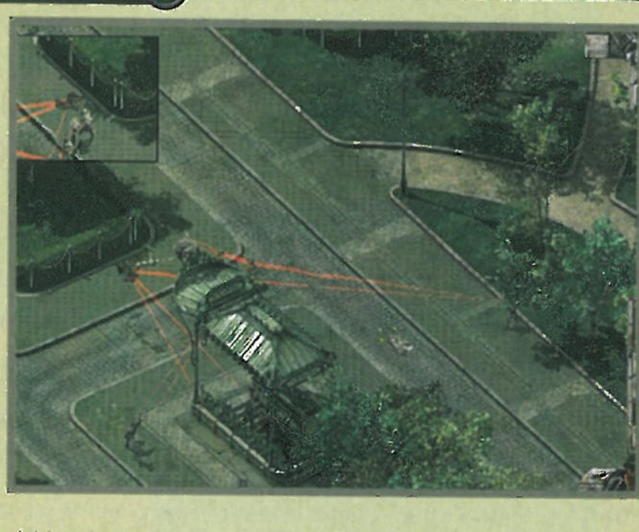




to no supondrá ninguna dificultad. Antes de entrar, acaba con el guardia que hay en la puerta principal y hazte con su subfusil MP40. Una vez en el interior, verás como el ladrón está a punto de ser fusilado. Seis soldados alemanes custodian la zona. Desplázate a rastras hasta la pequeña azotea que hay a mano derecha y utiliza el puñal para acabar con el guardia que está de espaldas. Baja de nuevo y acaba con los cinco hombres que intentan ejecutar al ladrón utilizando el MP40.

4 Tras hablar con el ladrón, sube de nuevo a la azotea y entra por la puerta que hay a la derecha. Luego sigue por la puerta de la izquierda. Tras acabar con los seis soldados que hay en el comedor, examina el uniforme del General Heins, que se encuentra en una de las esquinas de la habitación. Coge la plantilla y sal del comedor. Sube por las escaleras de la izquierda y entra por la puerta que hay al final de las mismas. Cruza la habitación a rastras para no ser detectado y sigue por la puerta de enfrente. Acaba con los dos soldados que están limpiando los cañones y entra por la puerta de la izquierda. Después sigue por la puerta de enfrente, elimina a los cinco tipos de la sala de control y coge el libro de códigos que hay en la chaqueta del Mariscal de Campo Marisoal.

5 Sigue por la puerta que hay al otro lado de las cajas de cartón, continúa recto y luego cruza la azotea. El último documento del plan secreto se encuentra en la puerta de enfrente. Entra en el despacho, acaba con los tres nazis del interior y coge el documento cifrado del interior de la chaqueta del Mariscal Rudolf.

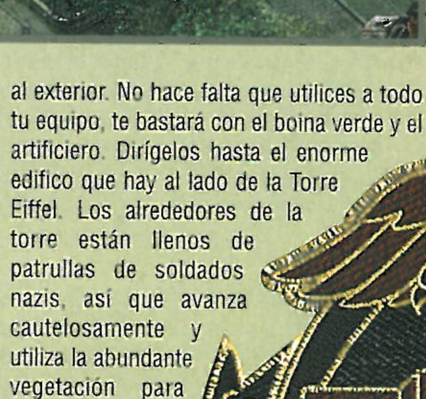


6 Ya sólo te resta comunicarte con tus superiores a través de la radio. Para ello, sal del despacho, baja por las escaleras y luego continúa recto hasta llegar a una habitación con un enorme y viejo colchón. Acaba con los dos tipos que patrullan por la zona y sigue por la derecha. Cruza la azotea, entra por la puerta de la izquierda y luego entra por la puerta en cuya parte superior hay una enorme torre. La radio se encuentra en el último piso y en cada uno de ellos hay uno o varios enemigos, así que muévete con cautela. Una vez hayas utilizado la radio (con el boina verde), deberás reunir a todos tus hombres en el exterior del castillo, concretamente en el punto donde el boina verde inició la misión. Allí te espera un globo que te llevará rumbo a París.

¿ARDE PARÍS?



1 Se trata de la única misión en la que manejarás a los siete miembros de tu grupo (ocho, si contamos al perro Whisky). Utiliza al francotirador para acabar con los cinco alemanes que hay en la estación de metro y luego sube por las escaleras. Elimina a los cinco nazis de la zona de taquillas y sal al exterior. No hace falta que utilices a todo tu equipo, te bastará con el boina verde y el artificiero. Dirígelos hasta el enorme edifico que hay al lado de la Torre Eiffel. Los alrededores de la torre están llenos de patrullas de soldados nazis, así que avanza cautelosamente y utiliza la abundante vegetación para pasar desapercibido.



2 Cuando llegues al edificio, entra por la puerta que se encuentra más cerca del carro de combate. Una vez en los despachos, sigue recto y sube por las escaleras hasta el piso superior. Hay nueve soldados en los despachos del general, por lo que es recomendable tratar de tenderles una emboscada. Haz algún ruido y atráelos hasta una habitación. A medida que entren, liquídalos utilizando algún arma de calibre grueso. Tras limpiar la estancia, utiliza al artificiero para desactivar el sistema de detonación.

3 Tu próximo objetivo consiste en contactar con Natasha, que se encuentra en algún lugar de la parte superior del edificio. Sal del despacho del general y vuelve de nuevo a la calle. Dirígete hasta una puerta que está custodiada por dos soldados, acaba con ellos y entra. Elimina a





TRUCOS

Activa el modo de trucos introduciendo GONZOANDJON como tu nombre o escribiéndolo cuando selecciones un comando en cualquier momento. Introduce después uno de los siguientes trucos:



[Mayúsculas] + X	Teletransporte
[Ctrl] + V	Invisibilidad
[Ctrl] + -	Muestra la frecuencia de imágenes por segundo
[Ctrl] + [Mayúsculas] + N	Ganas la misión
[Ctrl] + [Mayúsculas] + X	Mata a todos los enemigos

CÓDIGOS DE LAS MISIONES

Introdúcelos en la pantalla de selección de misión, según sea el nivel de dificultad que quieras.

Misión 1: Normal, XHGDR; Difícil, PLKUM; Muy difícil, PVTSL
Misión 2: Normal, WKUC4; Difícil, JE5SH; Muy difícil, SKDJF
Misión 3: Normal, YSM51; Difícil, DFY3B; Muy difícil, 3DYNG
Misión 4: Normal, B7D8F; Difícil, K9D3H; Muy difícil, 9BG3S
Misión 5: Normal, 3GHSL; Difícil, NMWQ9; Muy difícil, KJWJK
Misión 6: Normal, AZLM1; Difícil, 16G3L; Muy difícil, E2J7H
Misión 7: Normal, JAHSG; Difícil, WL3CZ; Muy difícil, ZX78Y
Misión 8: Normal, UN63A; Difícil, LPQ6T; Muy difícil, TRIB4
Misión 9: Normal, VAZ2P; Difícil, SRCM8; Muy difícil, TRD78
Misión 10: Normal, 9TT5W; Difícil, PAEN8; Muy difícil, 1LPQD

los cinco tipos que hay en la planta baja, luego utiliza el ascensor y dirígete hasta la ultima planta, en la que encontrarás a Natasha.

4 Tras hablar con ella, deberás dirigirte al punto más alto de la Torre Eiffel y utilizar la radio, pero antes necesitarás las llaves que dan acceso al símbolo de París. Éstas se encuentran en posesión del general de las SS, así que sal del edificio y dirígete hasta la zona sur del mapa hasta que topes con un quiosco. Allí localizarás al general hablando con compatriotas suyos. Acaba con todos los alemanes de la zona y, tras hacerte con las llaves, dirígete hasta la torre. Emplea la llave en la puerta marcada con la letra E y luego utiliza el ascensor hasta llegar a la última planta.

5 Baja arrastrándote del ascensor y de esta manera podrás evitar al numeroso grupo de soldados que patrullan por la zona. Accede a la estancia del centro de la torre y llegarás hasta el último piso. Hay varios nazis vigilando de cerca todas las instalaciones, así que actúa con cautela. Tras bajar del ascensor, utiliza las escaleras de emergencia y por fin llegarás a la cima de la Ciudad de la Luz. Tras acabar con tres soldados enemigos, utiliza la radio y habrás completado la misión. Y el juego.

CODENAME: OUTBREAK

Con la de planetas que pueblan el espacio infinito, cuesta entender por qué a los alienígenas siempre les da por invadir el nuestro. Sea como sea, te toca salvar el mundo por enésima vez. Prepárate para leer, porque esta guía te explica con todos los pormenores necesarios cómo ser un héroe y no morir en el intento. Que Dios coja confesados a esos bicharracos.

CONSEJOS GENERALES

Codename: Outbreak es un juego de acción inteligente. La fórmula mágica para ir superando niveles consiste en combinar puntería con prudencia y sentido común. Ah, y ponerte en manos de tu indicador de objetivo, una útil herramienta de "navegación" con la que no tardarás en familiarizarte.

POR LA SOMBRA

Evita el enfrentamiento directo con los enemigos. Si te gusta ir de francotirador por la vida, éste es tu juego. *Codename: Outbreak* te brinda mil recovecos desde los que podrás practicar el exterminio selectivo sin apenas riesgo. Usa las defensas naturales con inteligencia.

HAZ QUE PIERDAN LA CABEZA

Un disparo certero te ahorrará muchos esfuerzos. Y si puede ser entre ceja y ceja, mejor que mejor. Por supuesto, los daños causados por un disparo al dedo meñique del pie izquierdo no son ni comparables con los que causa un impacto en la frente.

Y NO PIERDAS LA TUYA

Cuidado con los francotiradores. Están por todas partes y sus disparos pueden ser tanto o más precisos que los tuyos. Avanza aprovechando los elementos del escenario y evita siempre que sea posible las zonas descubiertas.

DIVIDE Y VENCERÁS

Nunca nos cansaremos de elogiar las virtudes del trabajo en equipo. Para algo tienes un compañero: tenlo en cuenta, asígnale objetivos y dile que te cubra cuando avances. Haz que se gane el sueldo.

PATRULLA, QUE ALGO QUEDA

Tanto las patrullas de soldados como los tanques tienen una ruta establecida. Tómate el tiempo que haga falta para estudiarla y avanza o actúa en el momento oportuno. Con un poco de método, podrás permitirte lujos como sembrar de minas la ruta de las tanquetas.

LAS ARMAS, EN SU SITIO

Ni se te ocurra utilizar siempre la misma arma. No, será mejor que aprendas cuál de ellas resulta más eficaz en cada situación concreta. Para los pasillos estrechos y distancias cortas, la recortada. Si quieres silencio y efectividad, el rifle de precisión. Si hace falta artillería pesada, el lanzacohetes te vendrá como anillo al dedo.

LAS MISIONES PASO A PASO

MISIÓN 1



1 Las cosas empiezan moviditas. Acaba con los dos policías que te atacan y sigue hacia adelante por la carretera. Cuando distingas un bloque de ruinas a mano derecha, avanza campo a través. No te acerques demasiado, usa tu rifle de precisión y acaba con el francotirador que está apostado en las escaleras.

2 Inspecciona bien la zona. Cuando veas que todo está tranquilo, avanza hacia las ruinas. Camina por el lado izquierdo de las mismas hasta que encuentres el cadáver de un investigador. Recibirás nuevas órdenes: inspeccionar otro bloque de ruinas. Para ello, sigue tu indicador de objetivo y vuelve a la carretera. Pero con cuidado: una pareja de soldados ronda por la zona. Acaba con ellos y sigue por la carretera hasta que encuentres un cráter.

3 Coge el cuaderno de notas del cadáver y desde allí utiliza tu rifle de francotirador para acabar con el enemigo que está apostado en las escaleras. Avanza ahora hacia las ruinas. Camina por la parte derecha del edificio destruido, entra en la última habitación y mira a la derecha. Encontrarás a un doctor no infectado. Tu misión ahora es escoltarlo hacia el punto de evacuación. Tal vez lo mejor sea pedirle que se quede oculto entre las ruinas mientras tú exploras los alrededores y eliminas toda resistencia.

4 Guíate por el indicador de objetivo y camina campo a través. Elimina toda la resistencia que te encuentres siendo lo más cauto posible. Fíjate en un autobús abandonado que hay a mano derecha, en la carretera. Ve hacia allí.



5 Entra en la tienda de campaña que descubrirás y recaba toda la información que puedas. Termina con los dos o tres soldados que vendrán en tu busca. Cuando todo esté limpio, fíjate en la colina que se distingue a la izquierda de la tienda de campaña. Usa el zoom de tu rifle de precisión para localizar al francotirador que se oculta en la ladera. Elimínalo. Hecho todo esto, ya puedes volver a por el doctor, decirle que te siga y seguir el indicador de objetivo hasta la zona de evacuación, que está en la carretera.

MISIÓN 2



1 Cruza el río siguiendo el indicador de objetivo hasta lo que parece un puente de madera. Una vez estés en la orilla, acaba con el tirador de la torreta situada a mano izquierda. Luego sigue recto y sube por las colinas de la derecha. Evita avanzar por la carretera, ya que la vegetación de las colinas te ofrece una mejor cobertura.

2 Continúa avanzando y aprovecha tu posición elevada para acabar con los soldados que patrullan por el camino. Elimina también al soldado que está apostado en la torreta, cerca de una grúa. Sigue hasta que alcances una construcción en forma de círculo. Una vez allí, encarámate al puente que conduce a la cúpula del edificio y liquida al enemigo apostado en la torre de enfrente.

3 Continúa por las colinas siguiendo el indicador de objetivo. Verás una cabaña en medio de la carretera. Liquida al tipo que está en su interior y a los enemigos que custodian la carretera antes de meterte en ella. Asegúrate de registrar el cadáver del soldado que estaba dentro de la caseta: tiene una tarjeta electrónica que vas a necesitar más tarde. Sigue tu camino a través de las colinas y acaba con el francotirador apostado en la torreta. Mata al alienígena que te encuentras bajo el puente y al tirador de la torreta. Asegúrate también de eliminar a los enemigos que vigilan en lo alto del puente.

4 Mucho cuidado ahora. Justo al pasar el puente, te espera un tanque. Utiliza el lanzacohetes: dos disparos precisos y habrás resuelto el problema. Continúa por el camino, siempre hacia delante matando a los soldados que salen a tu paso y a los tiradores de las torretas. Por fin llegas a tu destino. Si lo has hecho todo bien, puedes caminar hacia la puerta del edificio circular y entrar en la base.



MISIÓN 3

1 Debes actuar con rapidez. Ignora la puerta abierta: antes debes eliminar a los enemigos escondidos en los corredores de la derecha y de la izquierda. Y hazlo rápido o darán la voz de alarma. Ahora cruza la puerta y sigue avanzando hasta que veas un ascensor. Llega el momento de disparar para atraer a un puñado de enemigos. En cuanto lleguen, dispara sin moverte de la



puerta o caminando un poco hacia atrás para que sea más difícil alcanzarte.

2 En los cadáveres de tus rivales encontrarás munición y analgésicos. Adéntrate en la zona del ascensor y ve indagando en todas las habitaciones, recogiendo la información esparcida por el suelo en forma de disquetes, CD o mini-computadoras. En la quinta habitación a la derecha (contando desde donde entraste), encontrarás unas escaleras de mano y podrás colarte en los conductos de ventilación (deberás romper la rejilla con un disparo).

3 Cuando estés en los tubos, camina hacia la derecha, sigue recto e ignora el primer corredor de la derecha para meterte por el segundo. Agáchate y entra en la estancia. En ella encontrarás unas nuevas escaleras de mano que te llevan hacia arriba. Sube y ponte ante la rejilla de ventilación. Rómpela y utiliza esta excelente posición para acabar con los enemigos que te atacan.

4 Cuando creas que la zona está más o menos limpia, sigue por el conducto que se abre a la derecha, a tus espaldas. Sube un nuevo tramo de escaleras. Esto te conduce a un nivel superior. Continúa caminando por el conducto de ventilación, gira a la izquierda, rompe la rejilla y déjate caer en el interior del edificio. Acaba con los malos que te asaltan. Una vez limpia la zona, investiga las habitaciones. Es muy importante que registres todos los cadáveres porque uno de ellos tiene la llave de acceso a la computadora que se encuentra en esta misma planta. La localización de la llave de acceso depende de cada partida, aunque siempre la lleva un enemigo vestido con un traje negro con la palabra POLICE escrita en la espalda.

5 Cuando restaures la conexión con la computadora central, pueden ocurrir varias cosas: que hayas realizado todos tus objetivos y ya puedas dirigirte a la salida de la base o que aún te falte algo de información. Sea como sea, debes abandonar esta planta para bajar a las inferiores. Vuelve a los conductos de ventilación del principio de la fase y coge esta vez el otro tramo de escaleras, el que lleva a la planta inferior. Cuando estés en el nuevo nivel, rompe la rejilla de ventilación y acaba con los enemigos que te salgan al paso.

6 Si ya tienes información suficiente y has cumplido este objetivo, entra en la habitación con unos generadores y trepa por la escalerilla. Una vez en lo alto, salta a la tubería cuadrada. Dirige tus pasos hacia una rejilla, rómpela y adéntrate en su interior. Ve a la derecha, coge la intersección a la izquierda, baja por las escaleras hasta el final de la planta y salta al interior de la habitación rompiendo la rejilla. Métete por el corredor a la derecha, junto a unas cajas de madera. Esto te llevará a la puerta de salida.

MISIÓN 4

1 Date la vuelta, abre la puerta y liquida a los malos. Cuando lo hagas, registra los cuerpos y apodérate de la munición y los analgésicos. Como en anteriores misiones, tendrás que hacerte con toda la información que puedas, por lo que deberás revisar concienzudamente las estancias para buscar mini-computadoras o cualquier otro soporte que te brinde datos sobre los alienígenas.





2 Si ya has registrado la habitación, habrás encontrado unas cajas. Justo al lado de éstas, en una pared, se oculta tras las sombras un tramo de escaleras. Ignóralas por ahora, pero recuerda su situación. Vuelve a la zona de las cajas, sube por ellas, rompe la rejilla y asciende por las escaleras. Cuando llegues a lo alto de la planta, deberás seguir la misma estrategia que hemos venido utilizando en toda esta serie de misiones: acabar con los enemigos desde lo alto, limpiar la zona y volver a bajar. Deberás registrar todas las habitaciones, en especial los cadáveres, pues uno de ellos tiene una tarjeta que te será de utilidad más adelante. Cuando lo hayas hecho, vuelve adonde están las cajas y rodea la pared central. Al otro lado verás un grupo de cajas diferentes. Súbete a ellas, rompe la rejilla y asciende por las escaleras. Ten cuidado con los enemigos que te esperan al final de las mismas. Vuelve a acabar con los malos desde tu posición privilegiada y limpia la zona.

3 Desciende a la nueva habitación. Entra, recoge la información que encuentres y vuelve al lugar por el que has accedido a esta estancia. Dirígete a la pared que está junto a las cajas y rodéala: encontrarás un nuevo grupo de cajas apiladas. Súbelas y rompe la rejilla. Más escaleras. Súbelas. Estás en una planta nueva. De nuevo repite la misma estrategia. Baja y entra en la tercera habitación a la derecha. Ten cuidado en estas habitaciones, ya que están repletas de alienígenas.

4 Cuando entres en la segunda habitación a la derecha, date la vuelta y mira a lo alto de la plataforma que estaba a tus espaldas. Verás al médico. Sube y habla con él.

Te dirá que necesita que le encuentres una mini-computadora. Si has acabado con todos los enemigos, puedes decirle que te siga. Tu objetivo es llegar a la planta de abajo, el sitio por el que entraste. Ve descendiendo por las escaleras de los conductos de ventilación.

5 Estás de nuevo en la primera sala del nivel. ¿Te acuerdas de las escaleras ocultas en la sombra? Pues bien, es hora de subirlas. Estás en una zona con un estanque. Sumérgete en las aguas e investiga el fondo. Encontrarás un cadáver con una mini-computadora al lado. Cógela y sal del estanque. Baja por las escaleras hasta la primera planta. Sube dos plantas más por los conductos de aire. En la segunda planta debes meterte por el corredor gris, seguir recto y encontrar, a mano derecha, la salida del nivel.

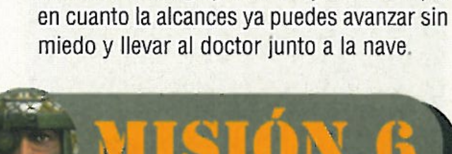




1 El objetivo de esta misión consiste en desandar lo andado siguiendo el indicador de objetivo. Empieza por evitar el contacto directo con los enemigos y elimina a los tres tiradores apostados en las torretas. Es muy probable que el ruido atraiga a los malos, así que dile al doctor que se quede donde está mientras tú haces el trabajo sucio. Si la zona está despejada, sal del edificio y ve al camino, siguiendo siempre el indicador de objetivo. Acércate lo más que puedas al puente, pero no del todo, ya que allí te esperan cinco enemigos.

2 Continúa avanzando agazapado tras los árboles. Haz que el doctor te siga a una distancia prudencial y que avance sólo cuando el camino esté despejado. Mucho cuidado con la caseta en la que encontraste la llave electrónica en la primera misión de la serie: en ella se esconde un enemigo con un lanzacohetes. Acaba con él lanzando un misil. La cabaña marca el límite entre el territorio enemigo y el de tu ejército, así que en cuanto la alcances ya puedes avanzar sin miedo y llevar al doctor junto a la nave.







1 Sigue el indicador de objetivo evitando la carretera. Adéntrate en el bosque. Cuando estés a unos 1.320 metros de tu objetivo, acaba con el francotirador apostado a la izquierda y con una patrulla de soldados que camina por la carretera de la derecha. Sigue adelante, en la dirección que indica el indicador de objetivo. Sé prudente. Divisarás un puente con una señal de STOP. Acaba con el vigilante del puesto de control.

2 Si has hecho mucho ruido, es probable que aparezca un tanque rodeado de soldados. Tu objetivo prioritario es terminar con el tanque y luego encargarte de los enemigos y asegurar la zona hasta que puedas cruzar el puente. Sigue recto evitando siempre la carretera. Mira a la derecha con el zoom y verás un alienígena de grandes dimensiones. Acaba con él. Continúa recto hasta que divises una torreta justo enfrente. Elimina al tirador y luego avanza en dirección al indicador de objetivo. Mucho cuidado con las torretas que flanquean el camino.

3 Llegarás a una zona con dos puentes. Debes ser cauto, porque al final de los mismos, escondidos en unos puestos fortificados, hay solados con lanzacohetes. Lo mejor es que te acerques a la colina que hay en las cercanías del puente de la izquierda.





Sube hasta lo alto y encontrarás una torreta. Acércate al final de la colina y desde allí usa el rifle para acabar con el tipo del puesto de mando. Puedes destruir dos tanques con el lanzador de cohetes. Guía los misiles haciendo zoom sobre el objetivo y pulsando Enter. Si todavía te quedan misiles, úsalos para disparar sobre el búnker en el que hay un enemigo con un lanzacohetes. Seguro que has atraído a una parte sustancial del ejército enemigo, pero tú tranquilo, ya que podrás acabar con ellos usando el rifle de francotirador.

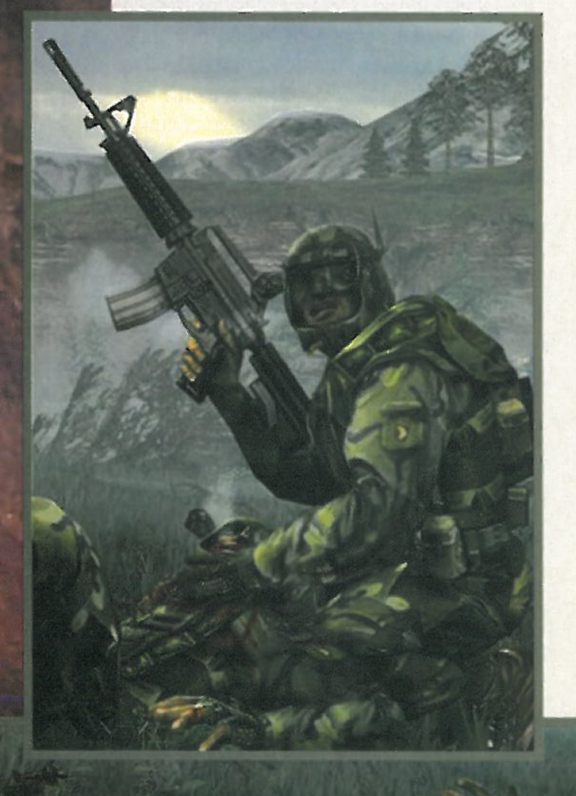
4 Una vez hecho el trabajo sucio, baja la colina y atraviesa el puente. Sigue avanzando en dirección al indicador de objetivo hasta que llegues a un nuevo puente. Atraviésalo, pero ten cuidado con la torreta que hay enfrente. Ahora continúa a mano derecha hasta tener una buena vista de la base, que es tu objetivo. Mantente lo suficientemente alejado para evitar que te alcancen los enemigos, liquida a los guardianes y cuélate por el acceso inferior.

5 Atraviesa la puerta de la derecha y toma después otra puerta en la misma dirección. A tu lado verás un recargador de armadura. Sigue por la puerta de la izquierda, sube las escaleras hasta el final y entra por la puerta que encontrarás justo enfrente. Abre el armario y coge el disco. Date la vuelta, atraviesa la otra puerta que hay en la habitación y usa el ordenador central. Te asignarán nuevos objetivos, con lo que hay que seguir un nuevo indicador de objetivo. Sal al exterior por la puerta que hay a tus espaldas, baja las escaleras y ocúltate tras la tienda de campaña. Acaba con el francotirador de la torreta y sigue caminando en pos del indicador de objetivo.

6 Tendrás que atravesar un puente más y matar a los malos que hay a la derecha del mismo. Hay un tipo en un búnker con un lanzacohetes. Si no tienes munición gruesa con la que enfrentarte a él, la alternativa es cruzar el puente tratando de evitar sus misiles. Si consigues liquidar al tipo del búnker, aprovecha para hacerte con los misiles. El siguiente paso es seguir el indicador de objetivo entrar en la nave industrial. Deberás esperar a que llegue la nave de evacuación. Es probable que recibas la visita de un tanque. Acaba con él usando el lanzacohetes. Ahora sólo queda esperar.

MISIÓN 7

1 Cruza el río. Cuando ya no puedas avanzar más, sumérgete en las aguas, rompe la rejilla y métete en las tuberías. Sigue recto. Gira a la derecha, después a la izquierda y por último a la derecha otra vez.



Rompe la rejilla. Te encuentras en una nueva habitación. Sube por la escalerilla. Abre la puerta. Baja las escaleras. Encontrarás una puerta abierta al final de tu camino. Detrás de ella hay enemigos. Dispara para atraer su atención, repliégate ligeramente y dispara desde el final de la escalera.

2 Después baja, ve a la derecha y luego a la izquierda. Verás un recargador de armadura en la pared. Sigue recto hasta que veas una sala en la parte central de la estancia. Ignórala de momento, pero recuerda bien su localización. Sigue recto por un corredor en el que las paredes están pintadas con franjas negras y amarillas. Cuando llegues a la esquina, asoma la cabeza y usa el rifle para acabar con los enemigos que hay en la pasarela superior. Puede que el ruido atraiga a más enemigos. No te muevas y liquídalos según vayan llegando.

3 Sigue recto por el corredor en la dirección marcada por el indicador de objetivo. Entras en una amplia habitación. Como el ascensor no funciona, rompe la rejilla que hay en las cercanías y métete por los conductos. Verás unas escaleras de mano que tienes que subir. Cuando estés arriba, entra en uno de los silos. Aunque abras el panel de control, que está justo frente a ti en el misil, no podrás evitar que el misil sea lanzado.

4 Tienes que volver a bajar. Regresa a la habitación que te habíamos dicho que ignorases. Ve por la puerta de la izquierda. Acaba con los enemigos que hay en la pasarela. Atraviesa la habitación en la que ves unos tanques y sigue recto por el pasillo. Cuidado con la cámara de seguridad. Haz zoom sobre ella (tiene una luz verde) y destrúyela de un disparo. Acaba con los tipos de la pasarela y mata a los enemigos que te salgan al paso. Hecho esto, ignora la puerta de la izquierda, camina un poco más y métete por la de la derecha. Sube y pasa de largo las escaleras de la derecha. Sigue recto y abre la puerta de la derecha. Estás en la zona del ordenador central. Actívalo. Los misiles se destruyen en el aire. Para salir de la base tienes que volver al lugar en el que destruiste la cámara y llegar al hangar con tanques. Gira a la izquierda hasta que llegues a las puertas rodeadas por un haz de color rojo. Misión cumplida.



MISIÓN 8

1 Sigue el indicador de objetivo. Esta misión es peliaguda, ya que sólo dispones de cuarenta minutos. Cuando estés a 900 metros de tu objetivo, acaba con el tipo de la torreta y ten cuidado con las patrullas de vigilancia. Sigue recto en dirección a la torreta y desplázate ligeramente a la derecha hasta que veas una nueva. Liquida al tipo apostado en ella y desenfunda tu rifle de francotirador: ha llegado el momento de liquidar a la patrulla que avanza hacia ti.

2 Cuando la zona esté despejada, sigue en la dirección del indicador de objetivo eliminando al tío de la torreta que encuentras a la derecha. Escóndete tras las rocas y acaba con los malos que tienes frente a ti, así como con el tirador apostado en la torreta de turno. Continúa en dirección al indicador de objetivo. A 200 metros del





objetivo descubrirás una carretera y, al final de la misma, otra torre de vigilancia con centinela exterminable incluido. A mano derecha encontrarás un par de alienígenas tanto o más exterminables que el centinela.

3 Avanza todo lo rápido que puedas e introdúcete por el segundo conducto de ventilación que hay en la carretera. Ahora estás en un túnel. Baja por él, sigue por la izquierda y mata al enemigo. Sigue recto. Ignora la entrada a la izquierda. Bordea la pasarela y métete por la entrada de la izquierda. Saldrás a una nueva pasarela. Acaba con el malo de la derecha, bordea la pasarela hacia la izquierda y métete por el agujero de la izquierda. Sigue bajando todo recto, gira a la izquierda y luego cruza la siguiente pasarela abriéndote paso a punta de revólver. Sigue bajando por el antepenúltimo conducto a mano izquierda, gira a la izquierda, camina por la pasarela y métete de nuevo a la izquierda hasta el final de todo.

4 Sigue avanzando, gira tres veces consecutivas a la derecha y atraviesa el corredor. Bajarás por un conducto. Vuelve a girar a la derecha. Por último, gira a la izquierda para entrar en una nueva zona con cajas. Vamos por el túnel de la izquierda. En la nueva habitación encontrarás un recargador. Sigue ahora por el túnel de la derecha, sigue recto, coge el túnel de la izquierda y mata al enemigo. Respira un poco y usa el recargador. Luego sigue tu camino por el túnel de la izquierda.

5 Estás en una nueva habitación. Sal de ella por el túnel de la izquierda. Cuando llegues a la estancia, ten cuidado: te espera un ejército parapetado tras unas cajas. Resuelto este pequeño problema, sigue recto y métete por el túnel de la derecha. Encontrarás una nueva habitación con otro agujero. Tendrás que atravesarlo, caminando hacia delante hasta desembocar en una nueva habitación. Atraviesa el túnel de la izquierda y desembocarás en una nueva habitación con su correspondiente túnel, estas vez situado a la derecha. Camina en esta dirección e ignora, en la intersección, la nueva ruta que se abre a tu derecha.

6 Sube las escalerillas. Estás por fin en el interior de tu objetivo. Sube el tramo de las escaleras hasta lo más alto de la planta y activa el ordenador. Hecho esto, coge tu rifle y acaba con los tiradores apostados en las torretas que rodean el ordenador central. Toca salir al exterior. Baja las escaleras y abre la puerta de la izquierda. Antes de salir, utiliza el zoom del rifle de precisión para acabar con el tipo del puesto de control. Baja rápido por las escaleras de enfrente, gira a la derecha, evita el tanque y encamina tu paso a las tiendas de campaña. Mata a los enemigos que rondan por la zona. En el interior de las tiendas encontrarás munición. Luego sigue avanzando hacia el indicador de objetivo y apoya tu espalda en la zona del hangar. Detrás de la esquina te espera un pequeño ejército, tanque incluido. Acaba con ellos y gira a la izquierda. Métete en el hangar que señala el indicador de objetivo. Montarás en el vehículo y la misión habrá acabado.





MISIÓN 9

1 Una misión de sigilo en la que la espesa niebla va a ser tu mejor aliado. Encontrarás muchos soldados que patrullan en pareja, así que camina despacio e inspecciona bien la zona antes de avanzar. Cuando los tengas a tiro, elimínalos de la forma más económica posible. En cuanto a la dirección de tus avances, bastará con que sigas el indicador de objetivo hasta llegar a la caseta de un guardabosques. Una vez allí, liquida a los soldados que la custodian y entra. Si aún quedan enemigos en el interior, aléjate de las ventanas y elimina a los malos desde la puerta.

2 Cuando hayas acabado con todos se te asignará un nuevo objetivo. Sigue otra vez el indicador de objetivo hasta que tus superiores te comuniquen que el radar ha visto un vehículo enemigo. Momento clave: debes seguir con atención el sonido del motor, un tenue ruido que parece alejarse. Si apuntas en la dirección correcta, lo oirás con mucha mayor nitidez, pero perderás la señal si diriges tu punto de mira en un sentido equivocado. Deberás seguir el sonido hasta estar frente al lago y caminar a mano izquierda. Si todo marcha bien, llegarás a la base enemiga.

3 Acaba con los enemigos que están situados en la pasarela y busca una entrada en la reja. Métete por la parte baja de la base, abre la puerta de la derecha y entra en la habitación. Coloca la baliza de señalización, que está en tu inventario, y sal pitando de la base antes de que todo salte por los aires. Ahora sólo queda dirigirse al punto de evacuación.

MISIÓN 10

1 Debes seguir la estrategia que tan buenos resultados nos ha dado hasta ahora: atacar desde lejos. Cuando empieces la misión, ten cuidado al subir la colina, hay un soldado en una torreta. Acaba con él y sigue el indicador de objetivo. Ah, y ni se te ocurra atacar la base frontalmente. Sé más sutil: escórate a la derecha y acaba con los





enemigos apostados en las cercanías de la base y en la pasarela. Rodea el edificio y entra por la parte baja. Sube las escaleras y entra en la habitación de la derecha.

2 El coronel no está aquí. Debes encaminarte a una segunda base, señalada en tu indicador de objetivo. Camina en esa dirección hasta llegar a un puente. No te asustes por el tanque que verás a los lejos, por suerte no se encuentra operativo. Escóndete detrás de él, asoma ligeramente la cabeza y cárgate al soldado que está junto a la alambrada. Avanza en cuclillas y destruye la torreta de la derecha, así como la que domina la base. No te olvides de dar pasaporte a los soldados que vigilan el edificio.

3 Ahora ya puedes entrar y dirigirte a la habitación señalada por el indicador de objetivo. El coronel se ha esfumado. Sal de la base y sigue el camino a la izquierda. Cuando llegues a la playa, apoya tu cuerpo en las rocas, agáchate y usa tu rifle de precisión para matar a los tres guardias que custodian la lancha. Luego acércate a ella.

4 Ya en el barco, camina siempre en dirección al indicador de objetivo. Ve ocultándote tras las cajas para acabar con los enemigos. Camina recto por la cubierta hasta que llegues a la zona con aviones. Sube las escaleras, elimina al enemigo de la parte superior y corre todo lo que puedas para rodear la cubierta. Luego sube el otro tramo de escaleras. Debes ser veloz, o la nave en la que está el coronel tendrá tiempo de despegar. Puedes abortar su plan de fuga lanzándole un misil.



MISIÓN 11

1 Date la vuelta. Saca el rifle de francotirador y acaba con los dos tipos de la pasarela. Rodea la pared y sube por la escalerilla. Cuando estés en lo alto, sigue recto hasta un gran tramo de escaleras. Súbelas hasta arriba del todo. Luego gira a la derecha, continúa recto ocultándote tras las paredes. Usa el rifle de francotirador y mata a los malos. Continúa hacia delante. Gira a la izquierda en la primera intersección y sigue hasta el final del pasillo. Luego gira a la derecha y sube por las escaleras.

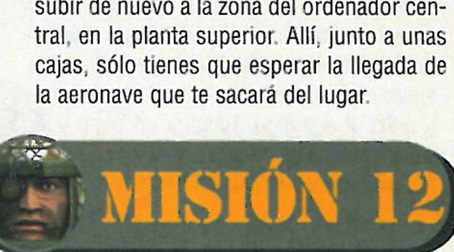
2 Una vez arriba, camina hasta el final del pasillo. Gira a la derecha. Mucho cuidado con los que te esperan. Sube las escaleras de la izquierda. Una vez arriba tendrás que hacer frente a una cantidad asombrosa de enemigos. Con el camino despejado, puedes subir a lo alto de la plataforma y meterte por la primera puerta con un foco verde. Tendrás que enfrentarte a otro ejército de malos. Ve ocultándote tras las esquinas. Si todo está en silencio puedes bajar al fondo de la habitación y usar el ordenador señalado por tu indicador de objetivo.

3 Bien, parece que hay que buscar una tarjeta de identificación. Sal de la zona, baja por las escaleras que has subido hace un momento, date la vuelta y cruza la primera puerta en la pared de la derecha. Estás en las habitaciones. Cruza la cuarta puerta a la derecha. Sobre una mesa, junto a un ordenador portátil, encontrarás la tarjeta. Regresa al ordenador central y úsalo. Primer objetivo cumplido.



4 Sal de la zona bajando todos los tramos de escaleras. Cuando ya no puedas bajar más, gira a la derecha hasta encontrar unas nuevas escaleras. Bájalas. Ahora atraviesa la puerta que hay frente a ti. Mucho ojo con los malos. Mátalos y sal por la puerta que está en la pared izquierda. Atraviesa una puerta más y sigue el indicador de objetivo. En la próxima habitación encontrarás el suministro de combustible.

5 Coge las escaleras y dirígete a la planta superior. Ignora la primera puerta. Sigue a mano izquierda y luego hacia delante. Métete en una sala de color verde con unas extrañas construcciones mecánicas en el centro. Manipula el reactor mostrado en el indicador de objetivo. Por último, tienes que subir de nuevo a la zona del ordenador central, en la planta superior. Allí, junto a unas cajas, sólo tienes que esperar la llegada de la aeronave que te sacará del lugar.



MISIÓN 12

1 Nada más llegar a tu destino, debes girar a la derecha y entrar en la zona de obras. Liquida a los malos y ve hacia la puerta de la derecha para meterte en el complejo. Estás en un largo pasillo embaldosado. Al fondo distingues una cámara de seguridad. Destrúyela. Sigue caminando, pero ten cuidado con los enemigos que hay a mano izquierda. Avanza con prudencia, elimínalos y sigue recto.

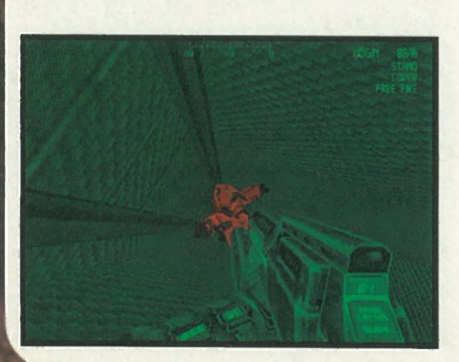
2 A mano derecha distinguirás un conducto de ventilación. Rompe la rejilla y métete en su interior. Avanza, rompe una nueva rejilla y acaba con los enemigos desde ahí. Cruza la puerta que tienes frente a ti. Estás en una sala con ordenadores. Dirígete a una de las ventanas y utiliza el rifle de

precisión para masacrar elementos indeseables. Luego toma la puerta de la derecha. Baja el pequeño tramo de escaleras y desactiva la bomba, que está a mano derecha. Date la vuelta y regresa a las escalerillas que acabas de descender.

3 Rompe la rejilla de ventilación y camina hacia la derecha. Sube las escaleras de mano. Te encontrarás en una nueva sala. Acaba con los enemigos que hay en ella y dirígete a la puerta de la izquierda. Ahí está la bomba. Bien, es hora de rescatar a los trabajadores no infectados. Tendrás que subir un pequeño tramo de escaleras y ponerte ante una puerta que no funciona.

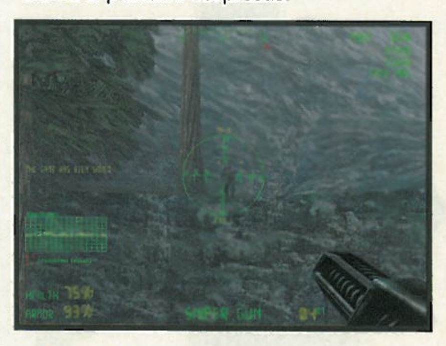
4 Rompe la rejilla y adéntrate en el tubo. Baja las escaleras, gira a la izquierda, rompe la rejilla y acaba con los enemigos sin echar pie a tierra hasta que el camino esté despejado. Sigue recto hasta llegar a la puerta de la derecha. Luego sube por las escaleras y toma el primer pasillo a la derecha. Al final del mismo, junto a unos generadores, encontrarás al trabajador. Acompáñalo a la zona en la que empezaste esta misión.

5 Te toca rescatar a un trabajador más. Perfecto. Tendrás que caminar en línea recta y entrar en el complejo por la primera puerta que veas. Destruye la cámara y gira a la derecha. Sigue todo recto, haz trizas la cámara de seguridad e ignora el primer pasillo a la derecha. Detrás de los generadores encontrarás al segundo trabajador. Acompáñalo al punto de evacuación. Para encontrar al tercer y último, debes dirigirte al lugar donde encontraste al segundo, seguir recto y bajar un tramo de escaleras. El atribulado currante en cuestión se encuentra agazapado tras unos tubos.



MISIÓN 13

1 Una misión ideal para aquellos que disfrutan en el papel de francotirador. Ahorra la munición del rifle, te será muy útil al final de la fase. En general, se trata de avanzar siempre en la dirección marcada por el eficacísimo indicador de objetivo sin olvidar en ningún momento que los francotiradores enemigos abundan. Lo mejor es que no te separes de la montaña y que estés muy atento a posibles sorpresas.



2 Cuando por fin llegues a tu destino, espera a que las tropas enemigas hagan aparición. No seas impaciente, no tardarán más de un minuto. Una vez los tengas en el punto de mira, espera la orden de disparar y luego cárgate a cuantos puedas. Usa el rifle de precisión para los soldados y el lanzacohetes para el tanque. Si te quedas sin munición para el rifle, siempre puedes usar la ametralladora. Eso sí, haz zoom sobre la cabeza de los enemigos y dispárales entre ceja y ceja.



MISIÓN 14

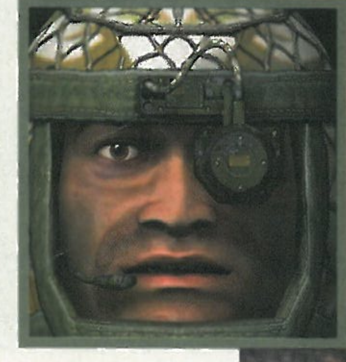
1 Lo que tienes que hacer es, como viene siendo habitual, seguir el indicador de objetivo. Atraviesa el lago. Cuando llegues a la orilla, continúa en la dirección establecida. No tardarás en encontrarte con una patrulla que pide a gritos un poco de jarabe de tu rifle de precisión. Poco después distinguirás a lo lejos un campamento fuertemente vigilado. Usa las plantas que te rodean para ocultarte y acabar con los enemigos sin excesivo riesgo. Una buena opción es disparar a un barril



de gasolina, ya que eso hará que los enemigos abandonen sus posiciones resguardadas y ofrezcan un blanco más fácil.

2 Ármate de paciencia. En este lugar hay más de una veintena de soldados. Si los enemigos descubren tu posición, se te echarán encima, así que sé cauto. Sobre todo, pon especial atención en el exterminio sistemático de los francotiradores que se esconden en los acantilados a izquierda y derecha. Seguramente necesitarás curar tus heridas después de la liza. No olvides registrar los cadáveres en busca de anestésicos.

3 Cuando neutralices la amenaza, vuelve a confiar en el indicador de objetivo. Atraviesa la zona en la que se divisa un puente en lo alto y sigue hacia delante. Verás una cascada. Ponte frente a ella, date la vuelta y sigue recto. Tu objetivo es alcanzar uno de los puentes. Crúzalos todos y sigue caminando hacia delante. Llegarás a una cascada. Tras la cortina de agua se encuentra la entrada a la cueva de los alienígenas. Guíate por el indicador de objetivo para encontrar el lugar en el que debes plantar la bomba nuclear. Saca el artefacto de tu inventario y déjalo en el sitio indicado. Ahora corre y usa el indicador de objetivo para llegar a la zona de evacuación. Subirás a la nave mientras la bomba explota, acabando de una vez por todas con el intento de invasión alienígena. Misión cumplida: acabas de convertirte en un héroe y en el nieto que querrían todas las abuelas del mundo.





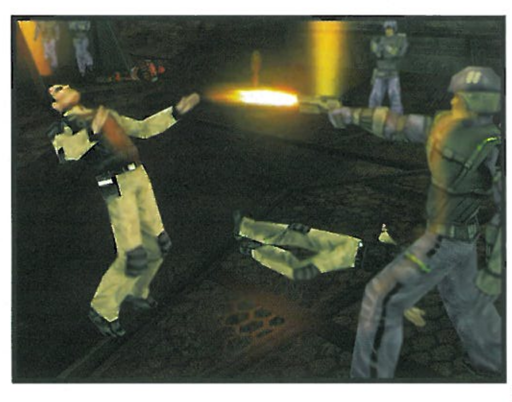


No hay truco que cien años dure, pero algunos proporcionan esos treinta segundos de diversión que pueden marcar la diferencia. La vida es un puñado de instantes, dicen los que saben. Con o sin truco.

RED FACTION

Durante el juego, pulsa la tecla [º] para abrir la consola e introduce los siguientes códigos:

vivalahelvig	Invulneravilidad
bighugmug	Todas las armas y munición
heehoo	Modo volar
camera1	Cambiar de cámara
camera2	Cambiar de cámara
camera3	Cambiar de cámara





X-COM: ENFORCER

Pulsa durante el juego [ñ] para abrir la consola de trucos. Introduce después uno de los siguientes códigos:



god	Invulneravilidad
open map00	Acceso a las misiones (número entre 00 y 40)
fly	Volar
ghost	Atravesar paredes
walk	Volver al modo normal
upgrademe 1	Mejora las armas (del nivel 1 hasta el 4)
icandoit	Ganas la mision

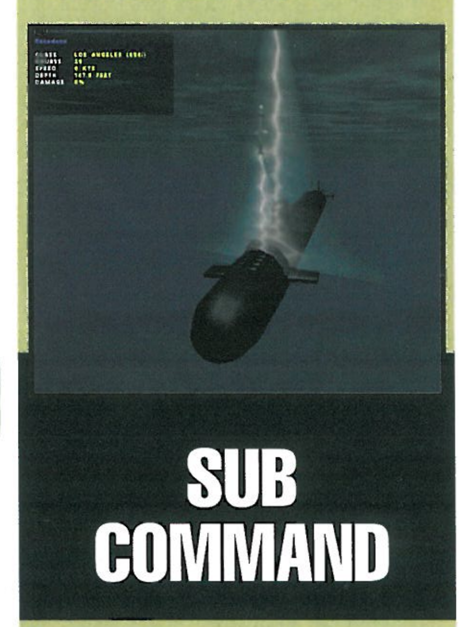


FAR GATE

1. Para acceder a todas las misiones, escribe en el menú principal "superxstudios".

2. Para activar el modo trucos, teclea durante el juego [/182461]. Después puedes introducir uno los siguientes códigos:

/instabuild	Construye todas las unidades
/fog	Activa la niebla de guerra
/gates	Obtienes más dinero
/stats	Muestra estadísticas
/kenny	Todos los enemigos muertos



SUB COMMAND

Cambiar de submarino en el menú de misiones

Selecciona la misión en el menú de misiones. En la pantalla de submarinos aparecerá el submarino que has de usar. Si colocas el cursor del ratón sobre el nombre del submarino y pulsas el tabulador, la flecha que está activada se volverá roja. Entonces podrás hacer clic con el ratón en la flecha roja ahora activa y elegir cualquier submarino de la lista en lugar del fijado por el ordenador.

LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA



Estadísticas al máximo
Crea un Sim y deja todas sus estadísticas a 0. Entonces hazle una poción amarilla para que se la beba. En ese momento todas sus estadísticas se invertirán y tendrán 10 puntos, o sea, el máximo.

Convertirte en zombi
Activa el truco para mover objetos y bórrate a ti mismo, luego vuelve al juego y haz clic sobre tu retrato. Aparecerás de nuevo, pero convertido en un zombi.

Borrar al asistente social
Siguiendo el mismo procedimiento que en el truco anterior, cuando aparezca el asistente social activa el truco para mover objetos y bórralo. De esta forma, por mucho que llore tu bebé no podrá quitártelo.

Pulsa durante el juego [Ctrl. + Mayúsculas + C] e introduce los siguientes códigos:

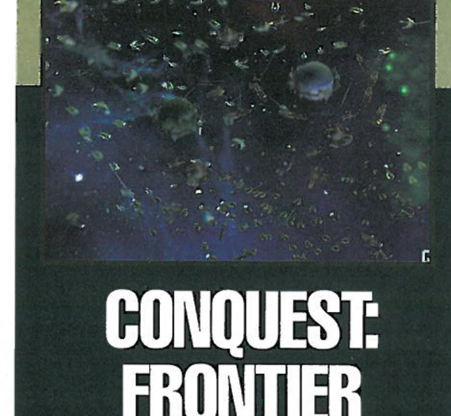
rosebud
Obtienes 1.000 Simoleones
sim_speed X
Ajusta la velocidad del juego (X puede ser de -1000 a +1000)
draw_all_frames (on/off)
Representar o no las imágenes por segundo
move_objects
Mover cualquier objeto
preview_anims (on/off)
Visualizar o no las animaciones
!
Repite el último truco activado
grow_grass X
Hace crecer el césped (X puede ser de 1 a 150)
prepare_lot
Comprueba los objetos que tienes, los borra y añade nuevos
sim_log
Comienza y finaliza las visitas de los sims
rotation X
Rota la cámara (X puede ser de 0 a 3)

SPIDER-MAN

En el menú principal, selecciona "Special" y luego "Cheats" para activar los siguientes trucos:



FUNKYTWN
Spiderman de dibujos animados
STICKMAN
Spiderman delgado
CLUBNOIR
Traje de Ben Reilly
ADMNTIUM
Invulneravilidad
RGSGLLRY
Visualización de los personajes
CINEMA
Visualización de las secuencias cinemáticas
MME WEB
Seleccionar nivel
FUNBOY
Colección de comics
KIRBYFAN
Carátulas de juegos
ROBRTSON
Visualización del argumento
SM LVIII
Cambiar rápidamente de traje
MRWATSON
Traje de Peter Parker
KICK ME
Traje del asombroso Bag Man
XILRTRNS
Traje Scarlet Spider
SYNOPTIC
Traje Spidey Unlimites
TRISNTNL
Traje del Capitán Universo
MIGHELOH
Traje Spidey 2099
SECRTWAR
Traje Symbiotic
RULUR
Traje de J James Jewett
EGOTRIP
Cabeza pulsante
GLANDS
Telarañas ilimitadas
LEANEST
Acceso a todo
WEAKNESS
Energía al máximo



CONQUEST: FRONTIER WARS

Pulsa Enter durante el juego e introduce la frase "Give the sushi to Sean" para activar el modo trucos. Aparecerá un mensaje, vuelve a pulsar Enter e introduce uno de los siguientes códigos:

A winner is you!
Ganas la misión
I am evil Homer
Pierdes la misión
Spacebridge
Acceso a todas las misiones
The Master Builders
Construir más rápido
Your chicks for free
Desactiva los costes de construcción
The Ultimate Doom
Destruyes al jugador
If they could see me now
Quita la niebla de guerra
I'll rip out your optics
Niebla de guerra normal
I want a raise
Obtienes mineral
Do you smell something?
Obtienes combustible
The courage of the fearless crew
Obtienes tripulación
Some Great Reward
Recursos al máximo





Todo sobre el juego on line

CLANES DE GUERRA

Codemasters se suma a la fiebre MMORPG



Un mundo persistente *on line* de corte fantástico y lleno de clanes que luchan entre ellos para hacerse con el control de ciudades y, por extensión, de imperios. Ésta es la ambiciosa premisa de la que parte *Dragon Empires*, el título con el que Codemasters irrumpe en el cada vez más competitivo género de los juegos de rol *on line* multijugador masivos (MMORPG). Previsto para la segunda mitad del 2002, *Dragon Empires* propone un vasto mundo formado por 100 territorios repartidos en cinco imperios y dominado por la magia.

El juego se basa en el combate entre jugadores, en tiempo real y valiéndose de hechizos y armas. Podrás atacar a quien quieras, pero correrás el riesgo de convertirte en un forajido y ser blanco de los demás jugadores y de la ira de los protectores de las ciudades, los dragones. A medida que vayan adquiriendo experiencia, los jugadores podrán formar sus propios clanes y controlar y explotar ciudades enteras.

Los clanes de jugadores serán la clave de *Dragon Empires*.

PROBLEMAS RACIALES

Rol combativo en Darkfall



El estudio noruego Razorwax ha presentado *Darkfall*, un nuevo MMORPG ambientado en un mundo fantástico poblado por las típicas criaturas y razas del género. No obstante, el juego se centrará en las guerras a gran escala entre las diferentes razas y entre los clanes que formen los jugadores. Habrá seis razas en total: orcos, elfos, enanos, humanos, alfar y mahirim. La tensión racial dominará el desarrollo del juego, puesto que los elfos están en paz con los enanos y los humanos, pero recelan de los mahirim y están en guerra con los orcos. Dispondrás de cientos de habilidades y hechizos y tú serás quien decida si te unes a un clan o vas por libre. *Darkfall* no estará listo hasta el año 2003.

CLANES DE LA RED

FDP

Operativo desde el pasado 31 de mayo, el clan F.D.P. (Fumadores de Porros) de *Counter-Strike* cuenta con 13 miembros repartidos por toda la geografía española. Están inscritos en la liga de Clan Base y el requisito obligatorio para unirse a ellos es "luchar contra los enemigos a sangre fría, que se enteren quiénes son los F.D.P.". Sus clanes aliados son G.I., S.D.A. y Vliud. A los demás clanes, les retan con un provocador "Veremos si tienes cojones". La web, que está todavía en fase de mejora, incluye chat y chat hablado. Estos cachondos mentales están reclutando nuevos jugadores, a los que exigen someterse a pruebas de acceso.

http://www.long-life.cjb.net/

@RMI

En nuestro número de septiembre informábamos de que el clan Army había ganado el campeonato de *Counter-Strike* en la pasada Campus Party. Lo cierto es que fueron los valencianos @RMI. Su nombre proviene de @Rturo y MIguel, los socios del ciber que frecuentan. Según ellos, tanto si te acercas a ese antro como si visitas el canal del IRC-Hispano #Clan_armi, puedes verlos y oírles "deliberar acerca de si la próxima partida se jugará a las nueve o de si la tía que está en al terminal 10 lleva o no sujetador...". El clan, formado por 12 miembros, está buscando gente nueva, a ser posible de Valencia.

http://www.pagina.de/clan_armi

NO TE FÍES DE NADIE

Sobrevivir a la catástrofe en Mimesis Online



Mimesis Online es un interesante juego de rol multijugador masivo de ciencia ficción que podrá descargarse gratuitamente en Internet una vez esté finalizado, aunque habrá que pagar una cuota de suscripción mensual. El argumento del juego se desarrolla 600 años después de que un cataclismo de dimensiones cósmicas asolara un planeta en un futuro muy lejano. Tú, en el papel de uno de los descendientes de la catástrofe, deberás luchar por tu supervivencia, uniéndote al grupo que quieras o yen-
por libre, pero desconfiando siempre de todo el mundo. Sus creadores, Tannhauser Gate,
peran lanzar el juego antes de fin de año. Más información en www.mimesisonline.com.

PARA SUPERHÉROES, EL TUYO

Superhéroes on line en City of Heroes

La moda de los superhéroes ha llegado incluso a los juegos de rol multijugador masivos. Los californianos Cryptic Studios han anunciado *City of Heroes*, un juego de estilo cómic en el que los jugadores encarnarán a un superhéroe y lucharán contra diversos villanos en un mundo virtual en 3D. Podrás crear tu propio héroe a partir de una amplia selección de uniformes, objetos, superpoderes y habilidades, y después aliarte con otros personajes, crear cuarteles generales secretos y competir con otros grupos para convertirte en el grupo de superhéroes más famoso de la ciudad.



City of Heroes **te permite dar rienda suelta a tus veleidades de superhéroe.**

SOLDIER

El ovetense clan [Soldier] de *Counter-Strike* nació como tal el pasado 1 de septiembre debido a la disgregación de otro clan llamado [SOLD]. Una parte de sus miembros optaron por retirarse y otros por continuar, abriendo el clan a nuevas promesas. "Actualmente el klan [Soldier] está formado por diez miembros, de inmejorable calidad. En esta nueva era esperamos pasárnoslo bien y derrotar al mayor número de clanes posibles, pero, sobre todo, disfrutar haciendo una de las cosas que más no apasiona, esos tremendos vicios que desata el *CS*. Nos salen un poco caros, pero merece la pena pasar un buen rato con nuestros amigos". Así de clarito se explican.

http:/klansoldiers.galeon.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



El mes de las castañas

Por Hastaj_delux

Tradicionalmente noviembre es el mes que inaugura la temporada de las castañas, algo que no va a pasar desapercibido en HastajuegO por supuesto.

Sí, diablillos, las castañas van a ser las protagonistas de este nuevo mes que se abre en HastajuegO. Las castañas que se reparten en Team Fortress Classic y el trivial que se va a organizar sobre este juego, que contará con importantes premios de Sierra: juegos completos y camisetas a los que respondan más rápido y con acierto a las preguntas en riguroso directo de Hastaj_chassman.

También ocuparán nuestro tiempo las castañas que se pueden pegar los protagonistas de la película Yamakasi con sus saltos al vacío. No se conforman con un papel secundario, así que tendremos un quizz sobre esta historia de pillos a lo Robin Hood pero modernos y urbanos, cuya mayor afición es desafiar todas las leyes, incluso la de la gravedad. Lo mismo que hará el ganador del quizz gracias al viaje en globo que se llevará de premio, un obsequio de altos vuelos de Mundoaventura.com. Además, dos nuevos juegos Fun recién salidos de la factoría HastajuegO y creados especialmente para celebrar este estreno.

Tanto si te gustan las emociones fuertes como si eres algo más tranquilito, en HastajuegO te hemos preparado un mes de auténtico alucine: noches temáticas de damas, ajedrez, un trivial de cine, nuevos servidores, nuevos juegos... ¿Se puede pedir algo más?



COUNTER STRIKE 1.3

El rey sigue creciendo

Por S. Sánchez

Sí, volvemos a hablarte de *Counter Strike* en esta sección. Pero no nos cansaremos de hacerlo mientras el mod por excelencia siga siendo actualizado y gane en profundidad y opciones tácticas. La versión 1.3 demuestra que al juego preferido de muchos internautas aún le queda margen para seguir creciendo. Nadie le hace ascos a tres nuevos mapas, sobre todo cuando su diseño es tan atractivo como inteligente, aunque alguna de las modificaciones puede resultar polémica.



COUNTER STRIKE 1.3



Cuando apareció *Counter Strike*, el género de acción estaba dominado por juegos de ritmo frenético ambientados en mundos de fantasía. Esta modificación de *Half-Life* no tenía ni el ritmo pausado ni la precisión técnica de *Rainbow Six*, pero se convirtió en una excelente alternativa para aquellos que pedían algo de acción táctica a velocidades *arcade*.

El argumento, basado en duelos contra el reloj entre terroristas y miembros de comandos de élite, también influyó en su éxito, por mucho que resulte políticamente incorrecto dados los tiempos que corren. La actualización que llega ahora, la 1.3, incluye tres mapas nuevos y modificaciones importantes de algunos de los anteriores, además de algún retoque en la jugabilidad.

Aterrizaje forzoso

La jugabilidad ha experimentado leves modificaciones, pero sigue basándose en una sucesión de mapas pequeños y muy tácticos, como los tres nuevos: Survivor, Storm y Torn. Tal vez sea el primero de ellos el que tiene más números para hacerse inmensamente popular, dado su atractivo diseño y la gran variedad de posibilidades tácticas que permite. Se trata de una estación de esquí y sus alrededores. Un avión se ha estrellado cerca de las pistas y

Gracias al modo espectador, pronto retransmitirán partidas de *CS* por televisión.



Los mapas antiguos han sufrido modificaciones a veces anecdóticas, pero a menudo significativas.

mientras que unos deben hacerlo saltar por los aires, los otros deben impedir que esto ocurra.

Para dar algo de variedad se ha dispuesto también un segundo objetivo: un camión de suministros. Lo mejor de este mapa es que existen varias rutas que permiten alcanzar los objetivos, con lo que es relativamente fácil evitar las emboscadas excepto en la zona que rodea el avión, ideal para apostar francotiradores.

El mapa llamado Storm tiene una ambientación parecida a la del mapa estrella de *Counter Strike*, Dust. También aquí hay dos objetivos que proteger o atacar según el equipo de que formes parte. El escenario es un pueblo con edificios de roca o madera, con lo que se alternan interiores y exteriores y se hace difícil precisar la puntería dados los casi continuos cambios de iluminación.

El último mapa, Torn, está situado en un pueblo europeo que acaba de sufrir un violento ataque. Sus escenarios se caracterizan por la combinación de calles estrecha con plazas y otros espacios abiertos que favorecen el enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

Además de los mapas, la versión 1.3 incorpora variaciones bastante polémicas en el sistema de áreas de impacto. Hasta ahora, había que precisar

DE VERSIÓN EN VERSIÓN

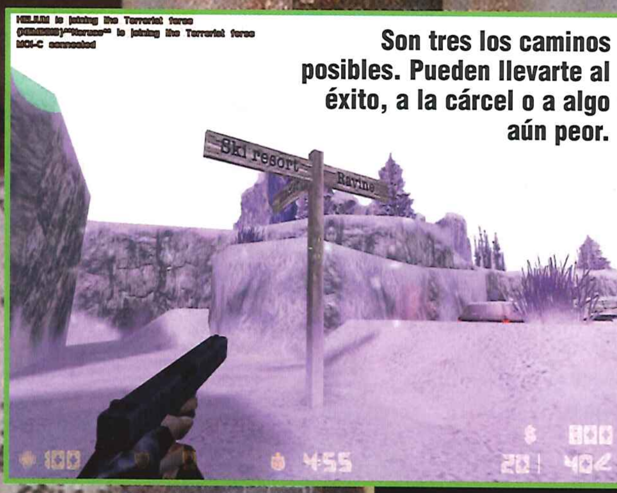
Jugar a *Counter Strike* puede convertirse en misión imposible si no tienes las actualizaciones adecuadas. A continuación te detallamos lo que debes instalar en cada caso para poder disfrutar de la versión 1.3.

SI TIENES LA VERSIÓN DE HALF LIFE GENERATION

En caso de que tu Counter Strike sea el incluído en en el pack Half-Life Generation comercializado en nuestro país, tendrás que actualizar tu *CS a la versión 1.002esp*.
Si ya lo has hecho, actualízala a *1.003esp* con el parche que encontrarás en el CD (scs10021003.exe).
Si tuvieras este pack de importación (en inglés), deberías descargarte de Hastajuego.com la actualización correspondiente para la versión inglesa.
Una vez instalada, instala también el parche 13_retfix.exe, que soluciona algunos problemas de esta última actualización.
Si no tuvieras instalado el CS v.1.002 o tuvieras una versión anterior de esta versión comercial española, bájate de www.hastajuego.com la versión completa *CS v1.003* (scs1003.exe).

SI TIENES LA VERSIÓN GRATUITA DE COUNTER STRIKE

Si tienes la versión *mod* descargada de Internet, primero has de actualizar tu *Half-Life* a la versión 1.1.0.8.
Si ya lo tienes actualizado a la versión 1.0.0.7, hazlo con el parche que incluimos en el CD de este número (hay un parche para el *HL* en inglés y otro para el *HL* en español).
Si no lo tuvieras actualizado hasta la 1.0.0.7, instálate la versión completa del v1.0.0.8, que encontrarás, tanto en inglés (hl1108.exe) como en castellano (shl1108.exe), en www.hastajuego.com.
Sobre el mod en sí, si no lo tienes instalado o tuvieras una versión del *mod* anterior al *CS v1.1*, bájate de esta misma web la versión completa *CS v1.3* (csv13full.exe) e instálala.
Si ya cuentas con el *CS v1.1*, puedes actualizarlo a v.1.3 con el archivo csv1113.exe de nuestro CD.



Son tres los caminos posibles. Pueden llevarte al éxito, a la cárcel o a algo aún peor.

COUNTER EN SOLITARIO

Era cuestión de tiempo. Valve se ha puesto por fin manos a la obra y pronto tendrá lista la versión para un jugador de *Counter Strike*. En un primer momento, Rogue Entertainment iba a encargarse del desarrollo, pero al final será Gearbox Software, compañía con una gran experiencia en productos Valve (*Opposing Force* y *Blue Shift*) quien asuma tan interesante reto. El nombre del juego será *Condition Zero* y Gearbox ha empezado a trabajar en él sin contar con el trabajo realizado por Rogue Entertainment.

Este juego incorporará una única campaña con 12 armas nuevas y mapas que no se han visto en el modo multijugador. En las partidas en solitario, el jugador podrá dar órdenes a los miembros de su equipo y recibirá recompensas en metálico por las misiones superadas, con lo que podrá ir mejorando su equipo de forma progresiva.

Condition Zero incluirá una versión mejorada del modo espectador de la versión 1.3 de *Counter Strike*. Este sistema de visionado de los mapas será utilizado también para las presentaciones de las misiones. Además, incorporará el soporte de voz integrado en sus opciones multijugador, que de momento podrían centrarse en modos cooperativos.

bastante para acertar en la cabeza, así que los desarrolladores han optado por facilitar un tanto las cosas ampliando el tamaño de esta área de impacto, con lo que algunos disparos que antes iban a los hombros impactan ahora en la cabeza. Como basta con un disparo en esa zona para acabar con el enemigo, las partidas son ahora más rápidas pero menos realistas.

De momento, esta modificación ha creado un cierto rechazo, aunque también son muchos los jugadores que la consideran bastante acertada. Como siempre, Valve permanecerá atenta a las reacciones para ver si se mantiene este sistema o se vuelve al antiguo.

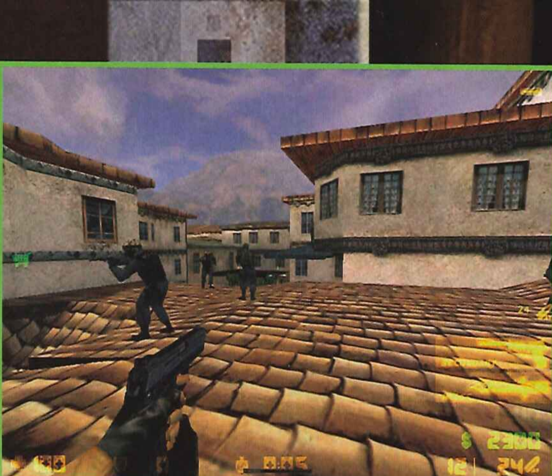
Además de los mapas, la versión 1.3 incorpora variaciones bastante polémicas en el sistema de áreas de impacto

Tramposos y observadores

En cuanto a protecciones contra prácticas poco escrupulosas, la versión 1.3 ha conseguido evitar el "Bunny Hopping", un programa con el que se podían alcanzar puestos elevados dando varios saltos seguidos. Eso se ha acabado, aunque por desgracia no pasa lo mismo con los intentos de mejorar la puntería de forma fraudulenta. Las protecciones instaladas en la nueva versión no son del todo eficaces, ya que muchos jugadores ya han encontrado la forma de saltárselas.

Otra de las novedades estrella es el sistema de comunicación por voz. Antes hacían falta programas externos, pero ahora basta con un micrófono y con asignar un botón para comunicarte de esta manera con tus compañeros de equipo. Este nuevo sistema de comunicación funciona bastante bien, aunque ralentiza un poco el desarrollo del juego cuando se abusa de él.

Por último, se ha incorporado un impresionante modo espectador. Hasta ahora se podían seguir los combates ocupando una de las plazas de jugador, pero ahora se puede seguir las partidas desde un servidor externo con un sistema de visionado tan elegante como revolucionario: desplegando un gran mapa en 2D que sigue los movimientos de los participantes combinado con un sistema de ventanas pequeñas que siguen la acción de alguno de ellos en concreto. Aunque puede parecer una opción secundaria, es muy útil para analizar las tácticas de otros jugadores o, sencillamente, para pasar un buen rato.

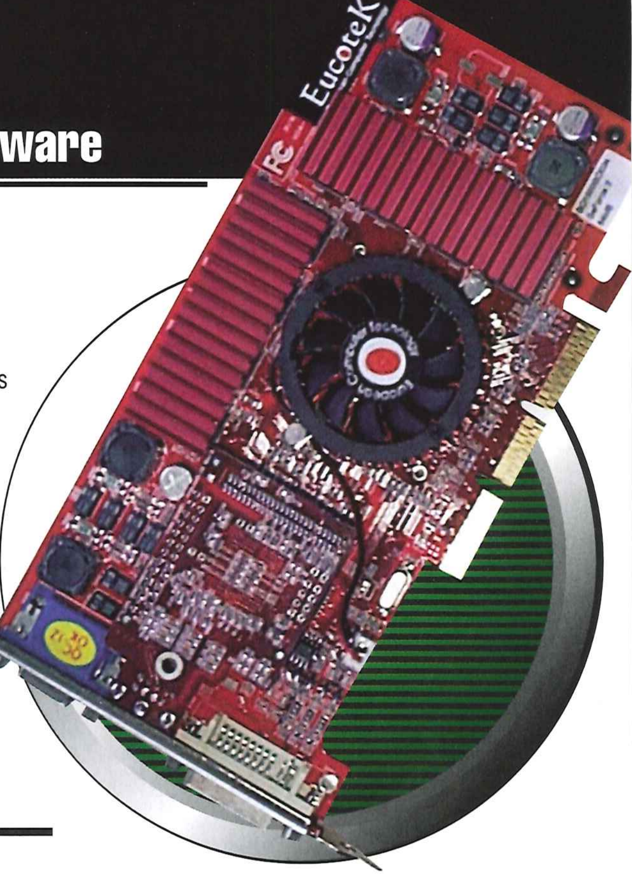


En Torn hay que estar muy atento a lo que pasa en los tejados, un palmo por encima de tu cabeza.



HARDWARE ESPAÑOL

Nace el primer fabricante español de hardware



La empresa vasca Eucotek (European Computer Technology) se ha erigido en el primer fabricante español de hardware para PC. En un principio la empresa va a centrar su producción en tarjetas gráficas y placas base, aunque no descarta el desarrollo de otros productos en el futuro.

La primera gama de tarjetas gráficas de Eucotek se llama Argos y está formada por dos líneas de producto, Gamer y Profesional, con tres y dos modelos respectivamente. Las que a los jugadores nos interesan son la Argos 3000 G, la 2000 G Pro y la 2000 MX400. La primera es una GeForce3 con 64 MB de DDR RAM a 240 MHz de velocidad de reloj, 526 MHz de velocidad de memoria y un ancho de banda de memoria de 8,8 GB (74.000 pesetas). Eucotek señala que su Argos 3000 G es incluso más rápida que la nueva GeForce3 Titanium 500 de NVIDIA. La 2000 G Pro es una GeForce2 Pro con 64 MB de DDR RAM, velocidades de 220/444 MHz y un ancho de banda de memoria de 7,16 GB (33.500 pesetas). Por último, la 2000 MX400 es una GeForce2 MX 400 con 64 MB de DDR RAM, velocidades de 220/285 y un ancho de banda de 7,16 MB (17.500 pesetas). Los tres modelos ofrecen velocidades y anchos de banda superiores a las otras tarjetas basadas en los GeForce2 y 3 del mercado.

EL ARTE DE LA EDICIÓN

Terratec presenta el Cameo 600 DV

El Cameo 600 DV es la solución de edición de vídeo digital que propone Terratec. El módulo frontal Cameo Connect traslada el conector interno FireWire a la parte frontal del ordenador, lo que permite una cómoda conexión de cámaras DV o D6. La tecnología FireWire permite velocidades de transmisión de datos de hasta 400 Mbits/seg. (50MB/seg.) y ofrece la conexión a 63 dispositivos adicionales, como discos duros y unidades de DVD-ROM. El programa MediaStudio Pro 6.0 VE convierte el PC en un sistema de edición de vídeo digital. Así, se pueden editar fragmentos de vídeo, agregar bandas sonoras y crear un producto más profesional con efectos en las transiciones.

La versión completa del paquete de efectos Adora Magic – Volume 1 incluye más de 800 efectos, que se emplean también en producciones profesionales de televisión, y el programa Ulead Cool 3D ofrece la posibilidad de insertar textos animados y en 3D. El Cameo 600 DV saldrá a la venta este mes a un precio de 21.690 pesetas.



REBAJAS GRÁFICAS

ATI y Hercules rebajan precios



La irrupción de las Radeon 7500 y 8500 de ATI y de las GeForce Titanium de NVIDIA ha azuzado una nueva guerra de precios en el sector de las tarjetas gráficas. Hercules ha rebajado unas 5.000 pesetas el precio de sus tarjetas gráficas de gama baja, las 3D Prophet 4000 y 4500. La 4000 XT cuesta ahora 13.990 pesetas (15.990 pesetas con salida de TV) y la 4500 se sitúa en las 24.990 pesetas (29.990 pesetas con salida de TV). ATI ha hecho lo propio con todas sus tarjetas, nuevas o viejas. La Radeon 8500 queda por 66.900 pesetas, la 7500 por 37.900, la 7200 por 23.900, la 7000 por 18.900, la DV Wonder por 11.500 y la All in Wonder Radeon por 46.900 pesetas.

ATHLON XP

AMD presenta su nuevo procesador



AMD ha anunciado su nuevo procesador para PC, el Athlon XP (anteriormente conocido como Athlon 4 y que ahora le hace el juego a Windows XP). El Athlon XP presenta una nueva arquitectura llamada QuantiSpeed que le permite ejecutar un mayor número de instrucciones por ciclo de reloj. Pese a su déficit de GHz, el Athlon XP es tan rápido como el Pentium 4, su rival directo, y consigue una mayor rapidez y optimización en las transacciones entre el micro y la memoria caché. Además, se evitan las esperas del microprocesador para lograr una ejecución más rápida de las aplicaciones y se ha reducido la generación de calor.

El nuevo microprocesador se estrena con cuatro modelos: Athlon XP 1500+ a 1,33 GHz (24.000 pesetas), Athlon XP 1600+ a 1,40 GHz (30.000 pesetas), Athlon XP 1700+ a 1,47 GHz (35.000 pesetas) y Athlon XP 1800+ a 1,53 GHz (46.000 pesetas). La extraña denominación de los modelos responde a una estrategia de marketing de AMD, consistente en comparar los modelos del Athlon XP con sus equivalentes en Intel para dejarlos en evidencia. Por ejemplo, el Athlon XP 1800+ se denomina así porque, pese a funcionar a 1,53 GHz, en la práctica iguala o supera a un Pentium 4 de 1,8 GHz.

PROTAGONISTA, EL USUARIO

Creative amplía su asistencia técnica en la Red

El uso de Internet está cada vez más extendido y los fabricantes de hardware empiezan a integrarlo en sus servicios de asistencia técnica como el medio más eficaz para resolver los problemas y dudas de sus usuarios. El resultado es una mejora en la atención, el número de servicios ofrecidos, la calidad y, sobre todo, la rapidez del servicio. Éste es el caso de Creative. Ante la creciente demanda de consultas técnicas, búsqueda de información y solicitud de asistencia técnica a través de Internet y la considerable disminución de las llamadas telefónicas, Creative ha decidido ampliar el soporte a todos los usuarios de sus productos con nuevos servicios interactivos disponibles en la Red. La estructura creada para poder ofrecer una mejor y más amplia asistencia se basa en los siguientes servicios: una base de datos en castellano (KnowledgeBase), un chat de texto, descarga de controladores y manuales, consulta a través de correo electrónico y foros. Más información en http://www.europe.creative.com/support/.



BAZAR DIGITAL



CREATIVE PC-CAM 300

La PC-CAM 300 es la primera cámara digital y webcam de gama alta de Creative Labs. Lleva flash incorporado, 8 MB de memoria interna y un potente conjunto de herramientas para la edición digital de imágenes. Permite capturar, en modo WebCam, vídeo en tiempo real a una velocidad de 15 imágenes por segundo (640 x 480). Como cámara digital puede almacenar hasta 128 fotografías con una resolución de 640 x 480.

Precio: 32.900 pesetas

TERRACAM 2MOVE

Terratec ha lanzado una nueva webcam y cámara digital, la TerraCAM 2move, apta para PC y portátiles. Ofrece una resolución de 640 x 480 y una visualización en color de 24 bits. La memoria, de 64 Mbits, puede almacenar hasta 100 fotos. No tan potente como la de Creative, pero ciertamente mucho más barata.

Precio: 13.290 pesetas

DIGI MP3 PLAYER

El Digi MP3 Player de Cool-icam es un reproductor MP3 sencillo pero muy económico, que distribuye en España Otelcom. Aunque no dispone de memoria interna, puede utilizar como memoria externa Smart Media de 16, 32, 64 o 96 MB. La velocidad de descarga alcanza los 400 k/seg y la conexión es USB.

Precio: 11.500 pesetas

MONITOR TFT-LCD PW850



Powermind ha lanzado su primer monitor TFT. Dispone de una pantalla de 15", tamaño de punto de 0,297 y función de autoajuste para obtener la mejor imagen posible. Cumple con la normativa TCO 99 y sólo pesa 5,3 Kg. Su resolución máxima es de 1024 x 768. Es plug & play.

Precio: 89.000 pesetas



GUERRA DE

Las nuevas tarjetas 3D de ATI y NVIDIA

A dominar el mercado se ha dicho. ATI y NVIDIA afilan su gama de procesadores gráficos para enfrentarse mejor tanto en prestaciones como en precio. ATI relanza la carrera de las prestaciones y funcionalidades con dos nuevos procesadores, mientras que NVIDIA ajusta las frecuencias de los suyos a la espera de lanzar nuevos y mejores chips.

Desde el lanzamiento del GeForce3 el pasado mes de abril, se esperaba la respuesta de ATI y, a su vez, la actualización habitual de la gama NVIDIA. Hace ya varias temporadas que NVIDIA sigue un guión preestablecido: introduce una nueva arquitectura por año y una actualización de ésta cada seis meses. NVIDIA posee el liderazgo tecnológico desde hace meses y dispone de una estrategia que le ha permitido realmente "asfixiar" a la competencia. Por su parte, ATI reacciona demasiado tarde, ya que de líder en 1999 ha pasado a ser el segundón que debe revalorizar su marca a cualquier precio.

En respuesta a la estrategia comercial de NVIDIA, ATI acaba de adaptarse, desde este verano, a la técnica de su competidor. Ha renunciado a fabricar en exclusiva sus tarjetas y ofrece ahora sus procesadores a todo el mundo. La nueva gama que te presentamos estará disponible para otros fabricantes de tarjetas, al menos para aquellos que no cedan a las presiones comerciales que ejerce NVIDIA.

Posturas y tecnología

La guerra entre los dos fabricantes por el liderazgo tecnológico está que arde y si hasta ahora el procesador GeForce3 era el rey, el nuevo Radeon 8500 le arrebata la primera plaza. ¿Durante cuánto tiempo? La respuesta de NVIDIA no debería tardar. Sin embargo, aunque la potencia de las últimas tarjetas nos permite jugar en resoluciones de 1.600 x 1.200 sin que disminuya la velocidad, la mayoría de las nuevas funciones de DirectX 8.0 y 8.1 no se explotarán hasta dentro de seis meses por lo menos.

Ningún juego explota actualmente un motor 3D que utilice el sombreado, la mayor novedad en la programación 3D. Tendremos que esperar a la salida de *Unreal 2* o incluso de *Doom III* para que un juego explote todas estas nuevas funciones. De aquí la dificultad que tenemos para analizar los últimos procesadores gráficos. No disponemos de las herramientas necesarias para juzgar sus cualidades técnicas.

La Radeon 8500 integra todas las funciones de DirectX 8.1 y ofrece el mejor rendimiento a un precio razonable

Sin embargo, no cabe duda de que las funciones de sombreado programables abren una nueva vía pra los motores 3D, como ocurrió con la introducción del T&L. La utilización real de las nuevas tecnologías de hardware se produce, y probablemente siempre siga siendo así, con una diferencia de varios meses, el tiempo que necesitan los desarrolladores para integrar las optimizaciones en los juegos.

El regreso de ATI es también una buena noticia para todos, ya que el monopolio de NVIDIA en la gama alta impedía una competencia real en los precios. El hecho de que tengas que gastarte más de 75.000 pesetas en una tarjeta gráfica cuando puedes encontrar procesadores de AMD a 1,4 GHz por 25.000 pesetas ilustra perfectamente el flagrante desequilibrio en el mundo de las 3D. ATI reaparece con tarjetas muy buenas a precios sumamente competitivos y amenaza así la hegemonía de NVIDIA, que debe reaccionar. Tanto mejor para nosotros, los usuarios.

La nueva gama de ATI

ATI, además de rebautizar toda su gama, ha lanzado dos nuevos procesadores: el Radeon 7500 en la gama media y el 8500 en la gama alta. El antiguo Radeon Ve se llama ahora Radeon 7000 y se vende a un precio muy atractivo, aunque sus prestaciones 3D



Nombre: Radeon 7500
Fabricante: ATI
Características: Procesador a 290 MHz, memoria DDR de 128 Bits a 230 MHz, pantalla múltiple.
Precio: 37.900 pesetas

TITANES



no son suficientes para los jugadores expertos. La antigua Radeon a 166 MHz lleva ahora el nombre de Radeon 7200 y ofrece prestaciones correctas en resoluciones de tipo 800 x 600 a un precio muy asequible, 23.900 pesetas con 64 MB de memoria. Es la competencia de la GeForce2 MX 400 y lo mejor para poner al día una máquina equipada con un procesador a 500 MHz y una TnT o incluso una Geforce 256 SDR. Más aún cuando estas tarjetas permiten el *overcloking* sin problemas.

El Radeon 7500

La punta de lanza de la gama media se llama ahora Radeon 7500 (conocido previamente como RV 200). El procesador Radeon 7500 reúne lo mejor de las tarjetas 3D compatibles con Direct3D 7.0. Como ya habrás notado, ATI utiliza una denominación clara para sus tarjetas. Las tarjetas 7000 son las que explotan las funciones de Direct3D 7.0 y la cifra siguiente representa la potencia dentro de las de su gama. Siguiendo la misma lógica, las tarjetas 8000 son las que explotan Direct3D 8.0.

La tarjeta Radeon 7500 es muy interesante. Por su precio, es la competidora directa de las GeForce2 GTS y Pro, y ofrece más funcionalidades. Equipada con un procesador Radeon a 290 MHz, utiliza el controlador de memoria del procesador de gama alta 8500 y dispone de 64 MB de memoria DDR a 230 MHz. Su arquitectura ofrece una tasa de transferencia de 580 Mpixel/s e incluye las funciones de T&L. Pero eso no es todo, ya que recupera también las funciones de pantalla múltiple de la antigua Radeon Ve. Dispone de dos Ramdac internos a 350 MHz y de una salida de TV capaz de reproducir a una resolución de 1.024 x 768. Recordemos rápidamente que ATI ofrece en toda su gama la descompresión MPEG 2. Pero ojo, la nueva gama de ATI no dispone de entrada de vídeo analógica, que queda así reservada a la gama All In Wonder.



Esta demo muestra el sombreado de píxeles 1.4 del Radeon 8500, mientras que la GeForce3 se limita a la versión 1.3.

El soporte de pantalla múltiple se ha realizado en colaboración con Appian Graphics, una compañía especializada desde hace años en esta tecnología y en el programa Hydravision, que también encontramos en la tarjeta Radeon 8500. Este programa permite utilizar dos monitores o incluso un monitor, una pantalla LCD y la TV al mismo tiempo. Las capacidades de pantalla múltiple del Radeon 7500 son ampliamente superiores al Twinview de NVIDIA. Únicamente Matrox y su Dual Head ofrece algunas funcionalidades complementarias.

Con un procesador a 290 MHz y una memoria de 7.3 GB/s de ancho de banda, las cualidades técnicas de la Radeon 7500 no tienen nada que envidiar a una GeForce2 Pro, pero lo más sorprendente es que puede aumentar la frecuencia del procesador a más



Gracias a la tecnología Truform, el aumento del número de polígonos del delfín es económico en términos de potencia y no sobrecarga el bus AGP.

de 320 MHz sin problemas. El paso de las 0,18 a 0,15 micras para mejorar la calidad de grabación ofrece bastantes sorpresas. A 37.900 pesetas, la Radeon 7500 es una excelente compra en términos de funcionalidades y prestaciones. No olvides tampoco que gracias a la nueva política comercial de ATI otros fabricantes de tarjetas van a lanzar versiones a precios aún más tentadores.

El Radeon 8500

La respuesta de ATI al GeForce3 es el procesador Radeon 8500 (conocido anteriormente como R200). Por 8500 se entiende que la tarjeta se hace cargo de la aceleración de todas las funciones de DirectX 8.0 y 8.1. Mientras que el GeForce3 sólo contempla las de DirectX 8.0, el Radeon está optimizado para las funciones complementarias de DirectX 8.1. Más adelante, veremos que estas funciones se resumen esencialmente en la implantación del sombreado de píxeles 1.4 en lugar del 1.3 del GeForce3.

En cuanto a la arquitectura, estamos frente a un procesador que se compone de 60 millones de transistores cadenciados por el momento a 275 MHz. La memoria DDR de la tarjeta 8500 de referencia que hemos analizado también funciona a 275 MHz y ofrece un ancho de banda de 8,8 GB/s.

Para el tratamiento de los píxeles, el procesador dispone de cuatro unidades de renderizado, una tasa de transferencia de 1,1 Gpixel/s y seis unidades de texturas que trabajan de manera inteligente, ya que son capaces de procesar seis texturas por ciclo de reloj. Denominado Pixel Tapestry II por ATI, la unidad de renderizado también dispone del calculador del sombreado de píxeles 1.4 (Smartshader). El sombreado de píxeles consiste en una serie de funciones que los fabricantes pueden enviar a la tarjeta gráfica y que abastecen al píxel de múltiples efectos avanzados. También encontramos las funciones de Anti Aliasing a pantalla completa, denominadas Smoothvision por ATI, que utilizan la técnica del *supersampling* (el procesador calcula internamente una imagen en una resolución superior a la que debe ser renderizada).

De momento ningún juego explota las funciones avanzadas de DirectX 8.1

Las capacidades geométricas no se quedan atrás, ya que el Charisma Engine II incluye a la vez las funciones de transformación geométrica y de luz, además de una unidad de cálculo del sombreado de vértices 1.1. Se trata del equivalente del sombreado de píxeles para los vértices (los datos geométricos primarios o vértices de los polígonos) que el procesador envía a la tarjeta gráfica. Esta unidad de cálculo también permite a los desarrolladores efectuar todo tipo de efectos sobre la geometría explotando un lenguaje de programación sencillo.

Además de esta arquitectura tan avanzada, el Radeon 8500 introduce también una unidad de cálculo para la "teselación". Sin entrar en consideraciones matemáticas complejas, la "teselación" consiste en multiplicar los polígonos de un objeto para afinar sus formas. Esta técnica denominada Truform por ATI se efectúa en el seno mismo del procesador gráfico. Nuestros PC tienen un gran escollo, la lentitud relativa del bus AGP 4X, que no ofrece siempre un ancho de banda suficiente para mejorar de manera significativa el número de polígonos. El Truform utiliza un algoritmo de "teselación" que explota los N-Patches. Este procedimiento consiste en utilizar las líneas que unen los vértices de los polígonos para crear formas curvas más complejas y, por tanto, más realistas. El cálculo se efectúa en el seno mismo del procesador gráfico sin sobrecargar el ancho de banda AGP.

Es muy fácil sacar provecho de esta técnica, ya que algunos juegos actuales ya pueden explotarlo con un parche. Éste es el caso de *Half-Life* y de sus derivados o incluso *Serious Sam*. Hemos podido probar su eficacia con *Half-Life* y, aunque a veces los objetos sufren deformaciones bastante importantes, no podemos sino alegrarnos por la mejoría gráfica que supone. Además, la pérdida de rendimiento es mínima, del orden del 5% con *Half-Life*.

8

Nombre: GeForce3 Titanium 500
Fabricante: NVIDIA
Características: Procesador a 240 MHz, memoria DDR de 128 Bits a 250 MHz.
Precio: 87.500 pesetas (precio aproximado)

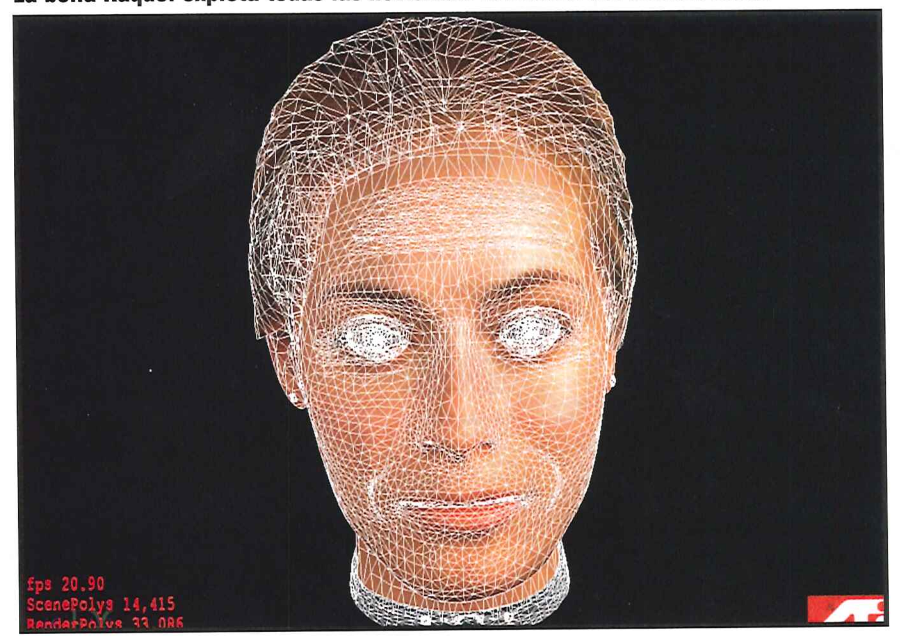
NVIDIA cuenta también con una tecnología equivalente en el seno del GeForce3, los RT-patches, cuya utilización parece por el momento más compleja. El Radeon 8500 propone, además de una arquitectura muy elaborada, el soporte de pantalla múltiple gracias a la tecnología Hydravision. La tarjeta incluye una salida DVI y TV, pero no una segunda salida VGA. Además del rendimiento 3D puro y duro, no olvidemos que ATI propone siempre la descompresión MPEG 2.

El procesador Radeon 8500 explota además una nueva tecnología para la salida de TV que mejora aún más la calidad visual. El Video Immersion II propone además la descomposición de la imagen mezclando las diferentes técnicas Bob y Weave, una descomposición progresiva tanto de la imagen como de los ajustes sobre las diferencias visuales relacionadas con la frecuencia de regeneración de la TV. El resultado es impresionante y la salida de TV del Radeon 8500 se posiciona claramente como la mejor del mercado.

8,5

Nombre: GeForce3 Titanium 200
Fabricante: NVIDIA
Características: Procesador a 175 MHz, memoria DDR de 128 Bits a 200 MHz.
Precio: 55.000 pesetas (precio aproximado)

La bella Raquel explota todas las novísimas funciones del Radeon 8500.



Además, el Video Immersion II permite la corrección gamma del vídeo.

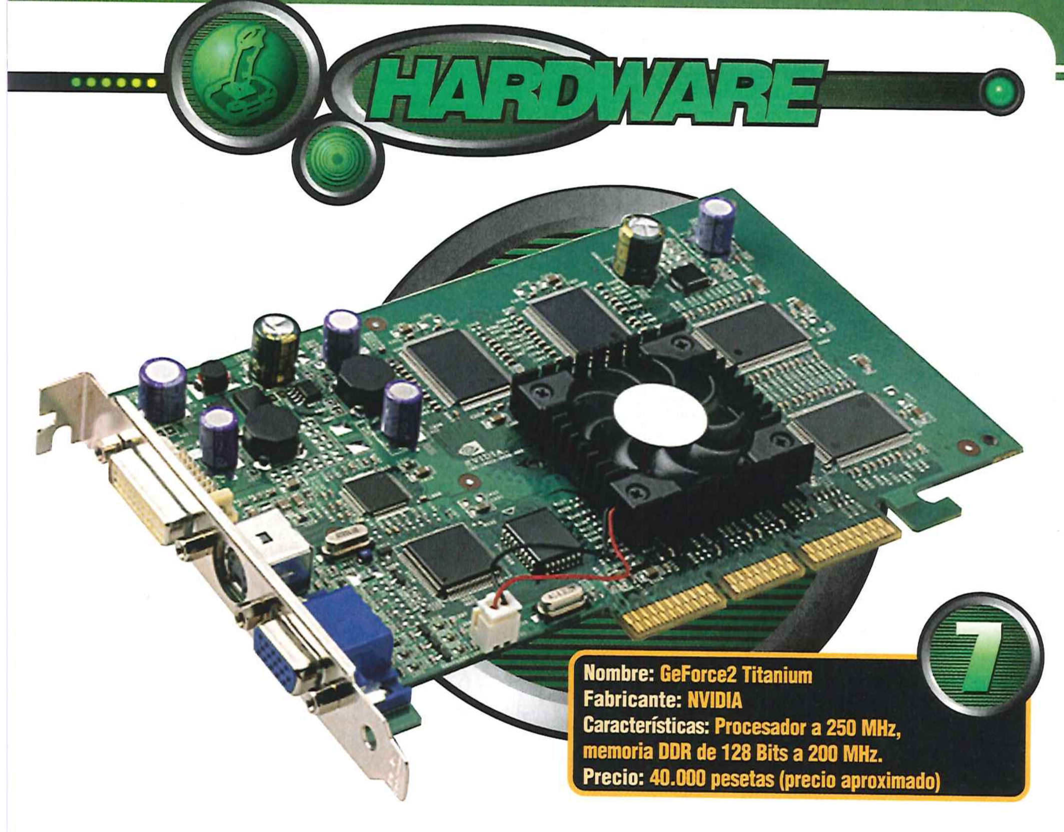
Como hemos podido constatar, el Radeon 8500 ofrece un número de funcionalidades impresionante y no deja de lado ninguno de los componentes de una tarjeta gráfica (2D, 3D, vídeo) en detrimento de una función particular, como suele suceder con NVIDIA, donde las 3D superan a todas las demás funciones.

Sombreado contra sombreado

Para ser sinceros, el sombreado está bien, pero es más una cuestión de futuro que de presente. ATI argumenta explicándonos que el sombreado 1.4 es superior al sombreado 1.3 de la GeForce3. Es cierto que el 1.4 es más completo, ya que dispone de más mandos y de más funciones, pero sólo el futuro dirá si llegará a explotarse.

Pongamos algunos ejemplos de sombreado. El que actúa sobre la geometría (sombreado de vértices) ofrece efectos de deformación de los modelos 3D. Así, los desarrolladores pueden realizar ahora con total libertad, gracias al sombreado de vértices, la animación de los esqueletos y de la piel que se efectúan con la ayuda del motor de transformación geométrica en el caso de los procesadores que actúan bajo DirectX 7.0. Pongamos también el ejemplo de las sombras volumétricas que el motor de *Unreal* calculaba por software y de las que ahora se encarga el sombreado de vértices. El sombreado de píxeles permite interactuar sobre cada píxel o grupo de píxeles en pantalla, sobre la coloración y las texturas.

Son factibles también todo tipo de *bump mapping* y de mezclas entre los enfoques. El sombreado se presenta concretamente como pequeños ficheros de texto que describen la función gráfica. Ya existen numerosas webs de intercambio para los programas



profesionales de tipo Maya o RenderMan. Por otra parte, Microsoft acaba de lanzar herramientas de creación específicas para el DirectX (Shader Framwork).

La respuesta de NVIDIA

Ante la potente ascensión de ATI, NVIDIA tiembla. El Radeon 8500 se ha convertido en el líder tecnológico por sus funcionalidades y por sus prestaciones superiores al GeForce3 (lógicamente, puesto que ha llegado al mercado seis meses después). NVIDIA ha respondido ajustando las frecuencias de sus GPU. Toda la gama se llama ahora Titanium (Ti). La gama utiliza los procesadores ya existentes con nuevas frecuencias y mejora los controladores como la memoria *timing* con ayuda de una técnica de grabación optimizada por el fundidor TSMC.

Veamos las nuevas tarjetas en detalle. La gama media comprende la GeForce2 Titanium a 250 MHz equipada con memoria DDR a 200 MHz. Es una tarjeta que se sitúa entre una GeForce2 Pro y una Ultra, y cuyo precio rondará las 40.000 pesetas. Esta tarjeta es la competidora directa de la Radeon 7500 en términos de cualidades técnicas y funcionalidades 3D, aunque no ofrece la polivalencia de la tarjeta ATI en el campo del vídeo.

El procesador GeForce3 Titanium 200 es un GeForce3 de gama baja, pero en ningún caso un MX. En efecto, no dispone de las funciones de pantalla múltiple designadas por la sigla MX. La frecuencia del Ti200 es de 175 MHz y viene equipado con una memoria DDR a 200 MHz. Las tarjetas equipadas con este procesador se venderán a un precio que oscila entre las 55.000 y las 60.000 pesetas. ATI no tiene ninguna tarjeta competidora en esta gama de precio, así que puede que veamos aparecer una Radeon 8200 u 8300. Por último, en la gama alta NVIDIA propone el GeForce3 Titanium 500, un GeForce3 a 240 MHz y con 64 MB de DDR a 250 MHz. El Ti500 equipará las tarjetas que compitan con la Radeon 8500, pero a un precio muy superior, en torno a las 88.000 pesetas.

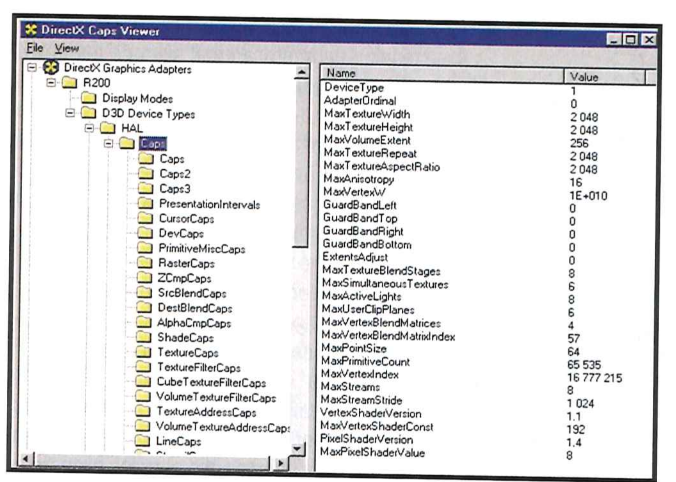
Ya está todo dicho sobre el procesador GeForce3 y su arquitectura nFinite Engine (motor de sombreado de píxeles 1.3 y de sombreado de vértices 1.1). Su controlador de memoria Lightspeed Memory ofrece un ancho de banda excelente y sus cuatro unidades de representación están equipadas con dos unidades de texturas cada una. La tasa de transferencia de la Ti500 se eleva a 960 Mpixel/s y la memoria del ancho de banda disponible es de 7.4 GB/s a 250 MHz. Los 50 millones de transistores del GeForce3 están prácticamente destinados en su totalidad a los gráficos 3D y NVIDIA no propone pantalla múltiple para el GeForce3, mientras que la descompresión MPEG 2 funciona al 50%.

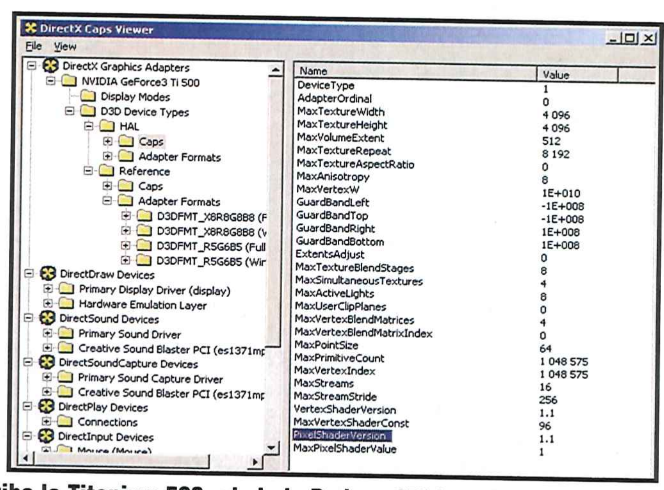
Con todo, no olvidemos que NVIDIA sigue muy activa en el ámbito del soporte para los desarrolladores y que la gama GeForce se ha convertido a lo largo de los meses en la plataforma de referencia para la mayoría de ellos. Por esta razón, a pesar de las relativas debilidades aparentes del GeForce en comparación con el Radeon 8500, los rendimientos de los juegos actuales son muy buenos porque están optimizados.

El momento de la elección

La introducción de las nuevas Radeon 7500 y 8500 trastorna la jerarquía de las tarjetas 3D. A la luz de las diferentes pruebas efectuadas tanto en Windows 98 SE como en XP, podemos constatar en principio que las diferencias entre el Radeon 8500 y el Titanium 500 son pocas. El Radeon 8500 se despega en resoluciones altas en 3D Mark 2001, alcanzando a veces una ventaja de más de 400 puntos. Todo un éxito, ya que desde hace tiempo ATI no había llevado la voz cantante en materia de prestaciones.

No olvidemos que 3D Mark 2001 es una de las herramientas más avanzadas para poder comparar las tarjetas gráficas, ya que explota los sombreados de vértices y píxeles. Un detalle que tiene su importancia: los controladores de ATI no han ocasionado ningún problema durante todas las pruebas, tanto en Windows 98 SE como en Windows XP, lo que demuestra que ATI ha superado sus errores pasados.





Las capacidades de las tarjetas bajo DirectX 8.1 al detalle. Arriba la Titanium 500, abajo la Radeon 8500.

	ATI Radeon 7000	ATI Radeon 7200	ATI Radeon 7500	ATI Radeon 8500	NVIDIA GeoForce 2 Ti	NVIDIA GeForce3 Ti 200	NVIDIA GeForce3 Ti 500
Frecuencia GPU/Memoria	166/166	166/166	290/230	275/275	250/200	175/200	240/230
3D Mark 2001							
1.024x768x32	1.869	3.054	4.076	7.025	3.850	5.827	6.715
1.600x1.200x32	934	1.793	2.886	5.010	2.235	3.818	4.985
Quake III (imág./s)							
1.024x768x32	47	79	109	122	109	120	124
1.600x1.200x32	16	38	61	103	55	85	106
Red Faction (imág./s)							
1.024x768x32	24	40	63	85	56	76	112
1.600x1.200x32	14	25	42	54	38	51	82
Aquamark 2.1 (imág./s)							
1.024x768x32	12	12	12	46	21	37	50
1.600x1.200x32	5	9	12	27	11	20	32

Parece que el fabricante canadiense, ante la hegemonía de NVIDIA en los juegos 3D, se haya decantado del lado de los jugadores. ¡Ya era hora! Como hemos podido constatar, con *Quake III*, juego que prueba más que nada la velocidad de renderizado de las tarjetas, estas últimas no se saturan. Probablemente tu CPU sea incapaz de explotar toda la potencia del GeForce3 o del Radeon 8500, ya que será necesario utilizar procesadores Pentium 4 a 2 GHz o los nuevos Athlon XP, que explotan las instrucciones SSE, para alimentarlas correctamente.

Con Aquamark, que sirve de referencia para los juegos con un motor que explote el sombreado de píxeles 1.1, el GeForce3 se lleva el gato al agua. Sospechamos que su motor está de momento excesivamente optimizado para el GeForce3. Es el ejemplo perfecto del trabajo de relaciones públicas que NVIDIA ha realizado con los fabricantes desde hace años. El mismo problema surge con *Red Faction*, donde el Radeon 8500 ofrece resultados por debajo del Titanium 500.

También parece que el GeForce3 Titanium resiste bien la acometida del nuevo monstruo de ATI, aunque en NVIDIA tienen motivos para preocuparse, ya que ahora tenemos donde elegir en la gama alta. Por desgracia, de momento es muy difícil, por no decir imposible, juzgar la potencia del calculador del sombreado de cada una de las dos tarjetas en utilización real. Nos hallamos en la misma situación que cuando aparecieron las tarjetas que incluían T&L. Sin embargo, a la vista de los precios y de la polivalencia del Radeon 8500, quizá sea éste el que sale vencedor del duelo.

El procesador Titanium 200, una versión económica del GeForce 3, hará más asequibles las nuevas funciones DirectX 8

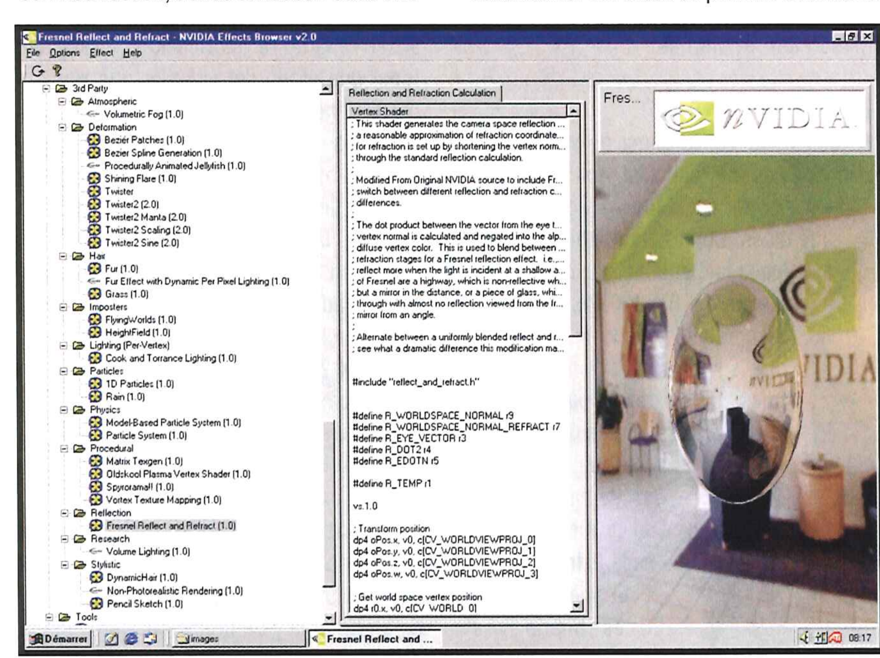
Evidentemente, no es necesario que los usuarios del GeForce3 se pasen a un Radeon 8500. La Titanium 200 es una gran oportunidad dado su precio, ya que ofrece un 90% de las prestaciones de una GeForce 3 actual por 25.000 pesetas menos. Una ganga para todos aquellos que deseen pasarse a la gama GeForce3 sin arruinarse.

En la gama media, el Radeon 7500 se revela superior al GeForce2 Ti en las pruebas que hemos realizado. Sin embargo, sigue siendo inferior al GeForce2 Ti, que por un poco más ofrece una aceleración Direct3D 8.0 completa. Es la tarjeta ideal y razonable para acompañar a un procesador a 1 GHz y para aquellos que deseen un producto homogéneo. Atención, no obstante, cuando vayas de compras. La guerra de precios y de frecuencias entre los dos fabricantes promete gratas sorpresas.

La nueva política de distribución de ATI permitirá una amplia selección, como sucede con las tarjetas GeForce3. De hecho, MSI y Asus trabajan ya en soluciones equipadas con el 8500 a precios inferiores a las 55.000 pesetas. En el momento de la compra, comprueba las frecuencias, las funcionalidades y el software incluido.

¡Viva la elección!

En definitiva, podemos afirmar que ATI ha protagonizado una reaparición tecnológica sonadísima y, por una vez, apuesta por una política de precios agresiva. Las grandes prestaciones de los procesadores 8500 y 7500 y su relación calidad precio la sitúan como líder. La actualización de las tarjetas NVIDIA no parece suficiente para afrontar esta ofensiva. Pero no perdamos la confianza, ya que el gran vencedor de este combate es el consumidor. NVIDIA, con su increíble facultad para salir adelante, puede contraatacar rápidamente con productos innovadores.



En la ventana del centro uedes ver a qué se parece un sombreado, esta pequeña revolución de las 3D.



MANDOS Y VOLANTES SAÏTEK

Una nueva gama con un look endiablado

A diferencia del año pasado, los fabricantes no se han apresurado a lanzar nuevos mandos esta temporada. Saïtek es el único que ha renovado su gama de joysticks y volantes. Su aspecto es decididamente futurista pero, ¿qué hay de la calidad?

Saïtek es el tercer fabricante de mandos en Europa. Su reputación viene respaldada, entre otras cosas, por el diseño a menudo vanguardista de sus productos y por algunas innovaciones inesperadas. Esta nueva gama no es una excepción a la regla. Como el Cyborg Force 3D no se pondrá a la venta hasta el año que viene, el apartado de joysticks queda reducido al X45, una nueva versión del X36, el conjunto de simulación de vuelo de Saïtek.

El mando, de diseño suntuoso pero formas simples, ofrece botones de todo tipo. En la parte delantera hay un botón que se encuentra bajo el pulgar y otro que se adapta al meñique. De todas formas, si tu mano es un poco ancha, te costará colocar los dedos. Hay otro botón, situado delante del reborde delantero, pero es del todo inservible. Puedes utilizar el pulgar para accionar dos botones y un sombrero, pero el segundo sombrero y los otros botones exigen ciertas dotes gimnásticas, por no hablar de la ridícula tapa que cubre el botón para disparar.

El recorrido del mando está bien: firme y suficientemente largo. La palanca de gases integra dos ruedas muy prácticas para el timón o el cambio cíclico de armas. Posee control de ratón, poco útil, y una palanca de mando analógica difícil de accionar, lo que constituye un problema para la simulación de vuelo. Por su parte, el retorno del mando del acelerador y la sensación son excelentes. El conjunto X45 se merecería una buena nota si no fuera por los controladores y el software, totalmente incomprensibles. Por si fuera poco, cuando buscas refugio en la documentación, te pierdes.

7

NOMBRE: X45
FABRICANTE: Saïtek
CARACTERÍSTICAS: Joystick dedicado a la simulación de vuelo, acelerador separado con palanca, dos ruedas, dos sombreros, control de ratón, ocho botones, conexión USB.
PRECIO: 25.000 pesetas (precio aproximado)

¿Volantes u OVNIS?

El look de la nueva gama de volantes RX 220 y 440 es muy espacial. Aparte del *force feedback* del RX 440, los dos son casi idénticos. De momento sólo está confirmada la comercialización en nuestro país del RX 220. Aunque no es desagradable a la vista, es curioso que se haya optado por brazos que van hacia atrás para unirse a la columna de dirección. El resultado es que te encuentras demasiado lejos de la mesa y se te hace extraño.

El agarre del RX 220 es bueno y el tacto del revestimiento muy agradable. Los botones y los cambios de marcha son accesibles, pero dejan bastante que desear en cuanto a fabricación y acabado. Igual que el eje del volante, que por otra parte tiene juego lateral. Su fijación a la mesa es buena, pero de montaje muy lento. Los pedales, cuyo recorrido es largo y firme, son originales porque, por una vez, la articulación de los pedales se realiza en alto, como ocurre en los coches de verdad. Claro que la posición de los pies, a la larga, resulta agotadora.

El RX 220 se revela preciso en los juegos de carreras, aunque no suele emplear un recorrido amplio en la mayoría de juegos. Por otra parte, el calibrado de los pedales es difícil. La precisión es buena y el recorrido del volante es agradable, pero el retorno al centro no es muy firme. Se trata de un volante correcto en términos de ergonomía y de precisión, pero está un punto por debajo de los productos de Thrustmaster o Microsoft.



6

NOMBRE: RX 220
FABRICANTE: Saïtek
CARACTERÍSTICAS: Volantes y pedales separados, cuatro botones, cambio de marchas, conexión USB.
PRECIO: 9.995 pesetas

CORDLESS DESKTOP ITOUCH

Un combo de teclado y ratón inalámbricos de la gama Logitech que incorpora la tecnología iTouch, diseñada para dar a los ratones algo de *feedback*, como si fuesen pads o joysticks. El ratón tiene una bola, se comunica con el ordenador por la radiofrecuencia y su receptor dispone de varios canales para que puedas emplear más dispositivos inalámbricos.

El teclado es muy cómodo y, al igual que sus homólogos, incorpora un sinfín de botones configurables. Desde ellos podrás acceder rápidamente a páginas web o programas. Tampoco se han olvidado de las opciones multimedia, así que podrás ejecutar archivos de música, saltar canciones y controlar el volumen desde el propio teclado.

El invento también funciona en algunos juegos a los que les podrás bajar el volumen sin salir de la partida, ya que actúa directamente sobre el volumen general del escritorio. La única pega de este periférico es que el ratón pesa demasiado debido a la inclusión de la tecnología iTouch. De hecho, esta curiosa novedad no está acabando de cuajar y son muy pocos los juegos (que sepamos, sólo *Black & White*) que la incorporan.

7,5

FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Ratón con tecnología iTouch y teclado inalámbrico, alimentado por seis pilas LR6, rueda de desplazamiento, teclas de funciones, conexión USB y PS/2, conexión radio.
PRECIO: 20.000 pesetas (precio aproximado)

WINGMAN ATTACK 2



5,5

FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Conexión USB, seis botones, palanca de aceleración.
PRECIO: 4.000 pesetas (precio aproximado)

Dentro de su gama de periféricos lúdicos, Logitech pone en el mercado un joystick bautizado con el rimbombante nombre de Wingman Attack 2. Su cometido es facilitar el control en los simuladores de vuelo, aunque lo cierto es que no lo consigue del todo. Funciona con un alto grado de precisión, pero incluye fallos de diseño capaces de disuadir al piloto más entusiasta. El más llamativo es que la posición de la palanca del acelerador dificulta que puedas manejar al mismo tiempo la propia palanca y los dos botones de la base con la suficiente comodidad y precisión.

La empuñadura es agradable al tacto y se sujeta cómodamente gracias al apoyo de la parte inferior. Lo malo es que si estás cómodamente apoyado, te resultará difícil llegar a los botones de la parte superior de la empuñadura. En total, son tres más el disparador de la parte delantera. No son muchos si vas a emplear el mando para pilotar aviones. Eso sí, tiene buen aspecto y su precio es razonable.

WINGMAN ACTION PAD

El Wingman Action es un pad que nos ha causado una impresión excelente. Es agradable al tacto y dispone de todos los botones que se le han de pedir a un buen pad más un acelerador poco característico en estos periféricos. Los botones de dirección y, en especial, el mini joystick analógico tienen una respuesta excelente. La única pega de este pad reside en el botón acelerador. La forma del pad dificulta mucho el acceso y manipulación de este botón, por lo cual deducimos que se trata de un periférico para usuarios con manos de orangután o dedos de goma.



FABRICANTE: Logitech
PRECIO: 4.900 pesetas (precio aproximado)

8

ALTAVOCES INSPIRE 5300

Si tienes una tarjeta de sonido capaz de descodificar el Dolby Digital para los DVD vídeo, siempre podrás escucharlos mejor con unos altavoces capaces de interpretar el Dolby Digital 5.1. Como Creative Labs fabrica la tarjeta de sonido en cuestión, es lógico que lancen ahora unos altavoces a juego. Los Inspire 5300 sustituyen a los FPS 2200 y salen más o menos por el mismo precio. Los satélites del conjunto, todos idénticos, tienen un diseño más armónico y la caja de graves es un poco más compacta. Sin embargo, los satélites de plástico son más ligeros.

Cuentas con un mando a distancia para ajustar el volumen y, sobre todo, el reparto de sonido delantero y trasero. El resto de controles se realizan desde el PC. Se ha aumentado la potencia como para cubrir ampliamente una habitación normal, utilizando sólo dos tercios de su potencia. En la audición, la reproducción es precisa, con una excelente separación de los instrumentos y una buena presencia. El sonido es un tanto plano y faltan registros medios, pero los graves suenan bien. Comparado con el modelo anterior, los sonidos graves son un poco más definidos, aunque los agudos algo menos. Por 26.900 pesetas, este sistema para Dolby Digital 5.1 es más que suficiente para jugar y ver películas.

8

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Altavoces para Dolby Digital 5.1, caja de graves, potencia de 48 W RMS, conexiones mini-jack, mando a distancia.
PRECIO: 26.900 pesetas



PLACA BASE KG7

El chipset 760 de AMD es, sin duda, el mejor para los procesadores Athlon. Abit ha lanzado un placa base provista de este juego de controladores. La tarjeta es compatible con la memoria DDR a 200 y 266 MHz. Ofrece 6 ranuras PCI, una AGP 4x y otra CNR. El chip 686B de Via, que acompaña al 760, administra dos canales IDE U-DMA 100 y seis puertos USB. En nuestros tests la placa base se ha revelado muy potente y perfectamente estable. La Bios está equipada con el SoftMenu III, que sigue siendo una referencia para todos aquellos que prefieren ajustar manualmente los diferentes parámetros de su procesador.



9

FABRICANTE: Abit
PRECIO: 32.000 pesetas

8,5

FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Ratón óptico y teclado inalámbrico, alimentado por seis pilas LR6, dos moletas, teclas de funciones, conexión PS/2, conexión radio.
PRECIO: 27.900 pesetas (precio aproximado)

CORDLESS DESKTOP OPTICAL

Logitech ha tenido la gran idea de incorporar a su ratón inalámbrico un teclado. Ya elogiamos en su día a este roedor de lujo. Es ergonómico (para los diestros), con una buena autonomía de pilas pero un poco pesado. La precisión óptica es excelente, con reacciones instantáneas que serán del agrado de todos los jugadores.

El teclado, también inalámbrico, es esbelto. Algunas de las teclas complementarias son muy útiles. A la izquierda, una rueda y dos botones permiten aumentar la velocidad del ratón, lo que en un *shooter* es de vital importancia. Puedes asignar, por ejemplo, el desplazamiento de las armas al ratón y el zoom del juego a la ruedecilla del teclado. Además, en la parte superior están todas las teclas de las funciones habituales para Internet más una función de lectura para las películas y la música con un control para regular el volumen incorporado.

Todo con mucha clase. Las teclas son muy agradables al tacto y el conjunto viste a la perfección tu mesa. El diseño, tanto del ratón como del teclado, es soberbio, con tonos gris y negro del mejor efecto. La única objeción es su precio, poco menos que escalofriante.

RATÓN INTELLIMOUSE WIRELESS EXPLORER

8,5

FABRICANTE: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: Ratón óptico inalámbrico, conexión radio, conexión USB y PS/2, cuatro botones, rueda de deslizamiento.
PRECIO: 14.450 pesetas

Logitech y Microsoft se apresuran para ver quién es el primero en lanzar la próxima generación de ratones sin cable. Logitech fue el primero en comercializar un roedor inalámbrico y sin bola, así que a Microsoft no le ha quedado más remedio que lanzar el suyo propio. El resultado: el Intellimouse Wireless Explorer. Es bastante pesado y apto sólo para diestros. Su forma voluminosa esconde, sin embargo, una ergonomía perfectamente estudiada. Si tus manos son de un tamaño normal, la adaptación será excelente y no sentirás ningún amago de fatiga.
Las dos pilas estándar, según el fabricante, le otorgan una autonomía de cuatro meses con un uso normal. La precisión es tan excelente como la velocidad y, en este sentido, no es de lamentar ninguna latencia. La tecnología óptica está actualmente tan desarrollada que incluso los fans de los *shooter* más extremistas no podrán cuestionar su capacidad de reacción. Además, el ratón se desliza sobre cualquier superficie, siempre que no sea demasiado reflectante. En fin, los cuatro botones y la ruedecilla son un modelo de suavidad. Si te convence su forma, he aquí un ratón de gama alta que satisface todas las exigencias.

RATÓN EXPLORER

Microsoft ha revisado su primer ratón óptico y lo ha dotado de la última tecnología, a imagen y semejanza de su gran hermano inalámbrico. De él retoma sus características excepcionales, es decir, una precisión a prueba de fallos, cuatro botones y su facilidad de uso, así como un acabado de lujo. Al ser un poco menos voluminoso, la forma ergonómica del Explorer es perfecta para los diestros. El ratón se conecta tanto a USB como a PS/2 y lo único que hace rechinar los dientes es su precio.



8

FABRICANTE: Microsoft
PRECIO: 9.900 pesetas

RATÓN CORDLESS OPTICAL

Saïtek presenta este otoño una gama completa de ratones inalámbricos. Su ratón inalámbrico y sin bola es francamente feo, y el alcance de la transmisión por radio, si funciona bien, no supera el metro. Su ergonomía es buena y ambidiestra, pero los dos botones son demasiado duros. El ratón se alimenta con una batería recargable, una idea excelente, pero la toma del cargador es una chapuza, algo inaceptable en un producto de 6.995 pesetas.



6

FABRICANTE: Saïtek
PRECIO: 6.995 pesetas

RATÓN OPTICAL PRO



7,5

FABRICANTE: Saïtek
CARACTERÍSTICAS: Ratón óptico, conexión USB, dos botones, bola de deslizamiento, alerta de e-mail.
PRECIO: 6.995 pesetas

Saïtek lanza también el Optical Pro, un ratón clásico con cable, dos botones y una ruedecilla muy suaves de manejar. La forma es más caprichosa, con un revestimiento metalizado y partes translúcidas azules muy atractivas, sobre todo porque se iluminan cuando están en uso. Su forma hace que la palma de la mano no repose sobre la mesa y su diseño ergonómico se adapta a cualquier tipo de mano.
El conjunto tiene un precio bastante asequible y goza de una excelente precisión. Además, el ratón avisa con una luz intermitente cuando recibes un e-mail. Compatible con todas las mensajerías, el Optical Pro parpadea lentamente cuando tienes un mensaje con prioridad normal y rápidamente cuando el mensaje es urgente. En fin, se trata de un buen ratón de gama media.



¿Soñabas con una demo con modo multijugador incluido? Aquí tienes dos: las de *Star Wars: Galactic Battlegrounds* y *Red Faction*. ¿Prefieres matar bichos? Prueba con *Aliens vs Predator 2*. Y no dejes de pasarte por los Reinos Olvidados de *Pool of Radiance* o de recordar tus tardes en las recreativas con *Super Bust-A-Move*.

POOL OF RADIANCE

INSTALACIÓN: Demos/Pool/Pool.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: StormFront Studios
EDITOR: Ubi Soft
REQUISITOS: PII 400, 64 MB de RAM, 350 MB libres, tarjeta gráfica 3D con soporte D3D, DirectX 8.

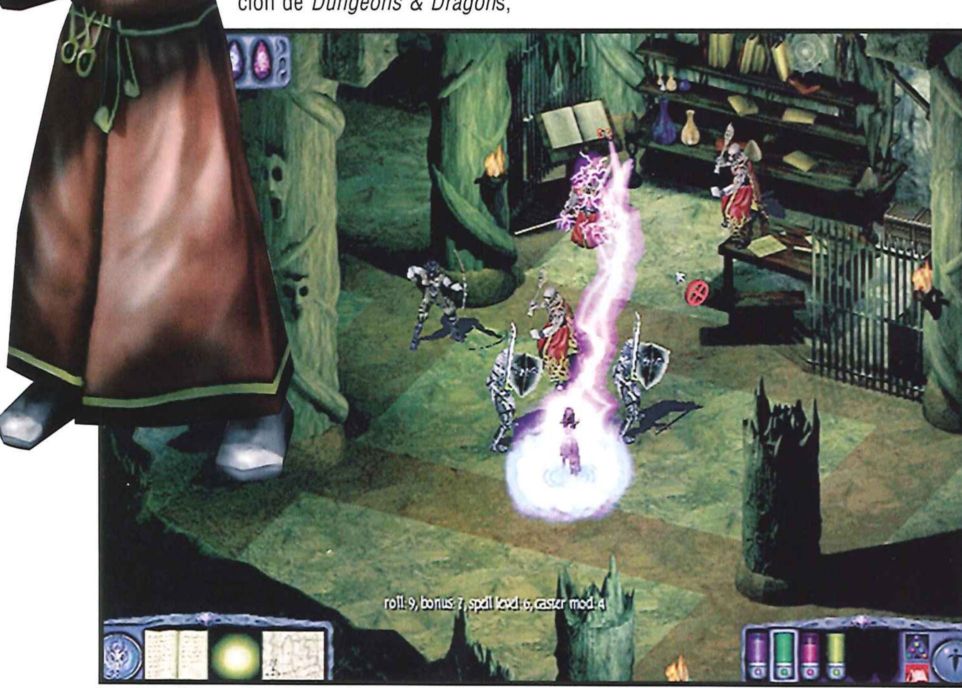
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor es el sucesor del juego de rol clásico *Pool of Radiance*. La nueva entrega introduce las 3D en un juego de rol que transcurre en el mundo fantástico de los Reinos Olvidados, escenario en que se sitúan muchos de los juegos inspirados en *Dungeons & Dragons*.

Entre las aportaciones más importantes del juego se encuentran la utilización de las reglas avanzadas de la tercera edición de *Dungeons & Dragons*, la introducción de un libro de conjuros que incluye muchos inéditos y nuevas clases de personajes. El juego destaca también por el realismo de sus personajes y la calidad de las animaciones.

El argumento de *Ruins of Myth Drannor* nos lleva a los Reinos Olvidados en pleno año 1369. Tu grupo de personajes deberá cruzar el portal de acceso al mundo de Myth Drannor para averiguar qué pasó con los aventureros que desaparecieron en él en el título original. La demo incluye el primer nivel del juego, The Still Water Ruins, donde controlarás a cuatro personajes en el modo para un solo jugador y participarás en búsquedas de tesoros y combates contra personajes no jugador.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón



Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

Segundo pack de expansión de Operation Flashpoint

En el apartado de extras encontrarás el segundo *pack* de expansión de *Operation Flashpoint*. El *pack* incorpora nuevas funciones multijugador, como la plantilla estándar de creación de misiones, tres nuevas misiones multijugador (una por equipos y dos cooperativas) y tres nuevos vehículos: el helicóptero AH64, el helicóptero de transporte US CH-47 Chinook y el vehículo todo terreno M998 HMMWV. El *pack* incluye, además, el software para la creación de servidores dedicados en los que competir o cooperar en misiones multijugador a través de Internet.

SW: GALACTIC BATTLEGROUNDS

INSTALACIÓN: Demos/Galactic/SWGB_Trial.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: LucasArts
REQUISITOS: PII 233, 32 MB RAM, 100 MB libres, DirectX 8, tarjeta gráfica 3D de 2 MB.



La estrategia en tiempo real vuelve al universo de *La Guerra de las Galaxias* de la mano de *SW: Galactic Battlegrounds*. Seis civilizaciones, entre las que destacan la Federación, el Imperio, Royal Naboo y la Alianza de los Rebeldes, se disputan el dominio de la galaxia. La demo ofrece una misión de la campaña de Darth Vader y la posibilidad de realizar batallas multijugador *on line*.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

SUMARIO

CD1

• Demos:
- Pool of Radiance
- Star Wars: Galactic Battlegrounds
- Championship Manager 01/02
- Super Bust-A-Move
- Aliens vs. Predator 2
- Rally Championship Xtreme
- Conquest: Frontier Wars
- Red Faction (multijugador)

• Parches:
- Half-Life v 1.1.0.8 español
- Half-Life v 1.1.0.8 inglés
- CS v1.1 - v1.3 mod
- CS v1.2 - v1.3 retail esp
- Parche para C v1.3 retail
- Quake 3 Arena Point Release v 1.30
- Serious Sam v 1.04

• Extras:
- Segundo pack de expansión de Operation Flashpoint
- Temas de escritorio Sea Dogs
- Mapas y skins para X-COM: Enforcer

• Utilidades:
- DirectX 8.0a
- WinZip 8.0



CD2

• Juego completo:
SEVEN KINGDOMS
Ancient Adversaries

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

INSTALACIÓN: Demos/Championship/Championship.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Sports Intera
REQUISITOS: P 133, 16 MB RAM, 20 MB libres, DirectX.



Este popular manager de fútbol cumple su décima edición esta temporada. En la demo podrás jugar en castellano y con todos los equipos españoles actualizados en el modo de partida rápida. Se incluyen las competiciones de 1ª, 2ª y 2ª B, con historiales y estadísticas muy precisos. Antes de jugar, copia el archivo "ESP.qst" en el directorio "qstart", dentro de la carpeta donde hayas instalado el juego.

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón

SUPER BUST-A-MOVE

INSTALACIÓN: Demos/Super/Super.exe
GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: Taito
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 60 MB libres, DirectX.



Bust-A-Move fue uno de los juegos más populares de las salas recreativas. Llega ahora al PC con una versión actualizada que conserva su adictiva jugabilidad. Se trata de eliminar las bolitas que se van amontonando en la pantalla, reuniendo al menos tres del mismo color. Animado por una gata y un dragón de estética japonesa, irás pasando por niveles cada vez más difíciles y psicodélicos. Diversión en estado puro.

CONTROLES
Movimiento: Cursores • **Disparo:** Z

ALIENS VS PREDATOR 2

INSTALACIÓN: Demos/Aliens/avp2demo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Monolith
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB RAM, 100 MB libres, DirectX 8, tarjeta aceleradora 3D de 16 MB compatible Direct3D.



La secuela de *Aliens vs Predator* reúne elementos, criaturas y escenarios de las películas de la saga *Alien* y *Depredador* en tres historias entrelazadas. Cada una de estas historias se desarrollan desde el punto de vista de un joven marine, un Alien recién nacido y un depredador a la caza. La demo incluye una pequeña sección de un nivel protagonizado por el marine.

CONTROLES
Movimiento: W, A, S, D • **Acción:** E
Disparar: Botón izqdo.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

INSTALACIÓN: Demos/Rally/Rally.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Warthog
REQUISITOS: PII 233, 32 MB RAM, 65 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 16 MB, DirectX 7.



La última entrega de la serie *Rally Championship* combina 24 circuitos de simulación y 12 circuitos *arcade*, con un sistema de daños muy detallado. La demo te permite jugar un nivel del juego, en un único circuito y al volante del exclusivo Subaru Impreza 2001. Durante la instalación, selecciona omitir si surge algún problema en la instalación de algunos ficheros.

CONTROLES
Acelerar: Cursor arriba • **Girar:** Cursores izq. y derecho • **Marcha atrás/frenar:** Cursor abajo

CONQUEST: FRONTIER WARS

INSTALACIÓN: Demos/Conquest/CQDemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Fever Pitch Studios
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 150 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 8 MB, DirectX 8.



La humanidad descubre, en el siglo XXIII, unos agujeros de gusano cósmicos que conectan las galaxias y sistemas solares del universo. Como comandante de una de las tres razas del juego, tu función será explorar y colonizar sector por sector toda la galaxia. La demo te permite participar en batallas rápidas contra un total de seis adversarios de la IA o a través de Internet.

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón

RED FACTION (Multijugador)

INSTALACIÓN: Demos/Red/RedFactionWorldwidedemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Volition
REQUISITOS: PII 400, 64 MB RAM, 155 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 8 MB, DirectX 8.



Esta demo de *Red Faction* te permite jugar nuevos niveles del modo para un solo jugador y los mapas multijugador contenidos en los test multijugador del juego. En el modo para un solo jugador incluso podrás conducir uno de los cinco vehículos del juego. La demo incluye dos modos multijugador, *deathmatch* y capturar la bandera (entre dos equipos), con soporte para un total de 32 jugadores.

CONTROLES
Movimientos: W, A, S, D • **Usar:** Enter
Disparo principal: Botón izqdo.



JUEGO COMPLETO

SEVEN KINGDOMS
Ancient Adversaries

Si lo tuyo es la estrategia en tiempo real consistente, versátil y de atmósfera medieval, ya puedes empezar a darnos las gracias, porque **acabamos de regalarte uno de sus mejores títulos**. Ahora sólo te queda sentarte y empezar a disfrutarlo.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Enlight Software
REQUISITOS: P 90 MHz; 16 MB de RAM; 50 MB de espacio en el disco duro.

Seleccionar unidad	Botón derecho del ratón
Acción	Botón izquierdo del ratón
Siguiente edificio	Cursor arriba y abajo
Siguiente unidad	Cursor derecho e izquierdo
Centrar la cámara sobre el rey	K
Centrar la cámara sobre los generales	G
Centrar la cámara sobre las fortificaciones	F
Seleccionar espías	Y
Seleccionar barcos	H
Centrar cámara sobre los recursos	J
Modificar la velocidad del juego	1 al 9
Cambiar entre ventanas opacas y transparentes	P

Trevor Chan podría haberse dedicado a coleccionar sellos y hacer bricolaje. Pero no, el hombre tenía una ambición sin límites, así que se puso manos a la obra y creó uno de los mejores juegos de estrategia de la historia.

En su obra magna había sitio para todo, ya fuese el desarrollo de civilizaciones o el exterminio de una extraña fauna de lo más variopinta y monstruosa. *Seven Kingdoms* (*7K*) es un juego de estrategia en tiempo real que se conserva tan fresco como el día en que se editó. En él deberás realizar un completo esfuerzo civilizador y extenderte por los siete reinos que constituyen el mundo del juego. Y también queda un margen generoso para el comercio, la negociación y la táctica militar de alto nivel.

En definitiva, *7K* es una de las obras maestras del género. Familiarizarse con su dinámica y algunos de sus secretos no es cosa fácil, aunque podrás configurar el grado de dificultad para adaptarlo a tus conocimientos y al ritmo de tus progresos. Existe un tutorial extenso que te permitirá empezar con buen pie el juego y un manual que encontrarás en el CD (D:\Stuff\MANUAL\7Kaa.pdf).

Deberás ganarte la confianza de tu gente defendiéndolos de todo tipo de ataques.

Reproducción

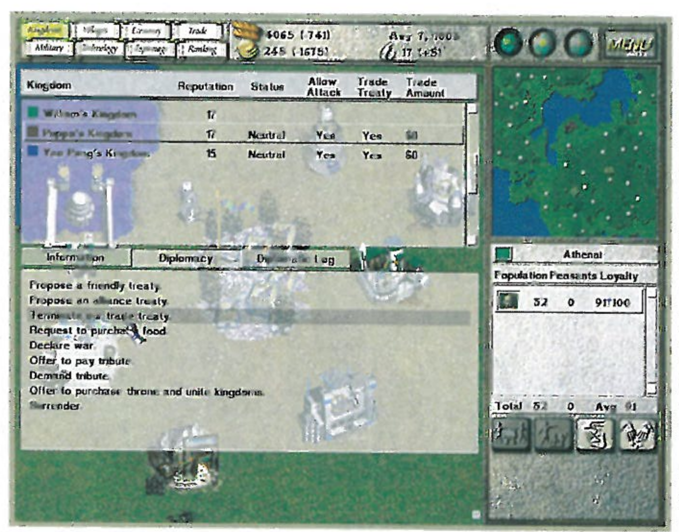
Como en la mayoría de juegos de estrategia, una de las claves es conseguir una reproducción fluida. Claro que en este juego la cosa no pasa por la simple crea-



Para atacar a los Fryhtans necesitas un ejército poderoso.



La maquinaria de guerra te permite ser más efectivo en el campo de batalla.



Controlar el mercadeo es útil para mantener una sana economía y una inflación moderada.

ción de unidades: también tendrás que apoderarte de ellas y conseguir que crean en tu poder. Puedes utilizar la fuerza bruta, pero suele surtir más efecto ofrecerles tu protección y un buen trabajo. Las tácticas de exterminio indiscriminado no funcionan, ya que ¿quién quiere reinar sobre un páramo desierto?

Lo más útil y razonable es ganarte la simpatía de los habitantes de los principales núcleos de población. En caso de que escasee la mano de obra, observa los centros de producción. Suelen atiborrarse de trabajadores que a veces no necesitas, ya que no tienes un comercio lo bastante fluido como para dar salida a los productos o materias primas que obtienes. Si necesitas refuerzos, opta por contratar mercenarios en las posadas.

Tómate con calma esto de la expansión. Al principio del juego es probable que te falten peones a los que explotar. Por suerte, puedes reconvertir a tus trabajadores y reeducarlos para que realicen otros menesteres, aunque perderán la experiencia acumulada. El comercio es otra de las claves de la expansión. Tendrás que pagar sueldos, y para eso necesitarás dinero. Mantén un ojo en el contador de dinero. Si baja de las mil unidades, empieza a preocuparte y a diseñar un plan de choque.

Es muy útil llegar a acuerdos comerciales con otras civilizaciones o fomentar acuerdos de intercambio mutuo entre ciudades bajo tu dominio. También puedes optar por recaudar impuestos, aunque tus ciudadanos se rebelarán si los consideran abusivos. Fíjate en el nivel de lealtad de la ciudad. Con niveles superiores a 50 puntos, la población estará dispuesta a dar su vida por ti. Entre 30 y 50, la cosa no está tan clara, y con menos, te traicionarán a la primera de cambio. Colocar generales en las fortificaciones y hacer que los habitantes se sientan útiles son las mejores fórmulas para evitar peligrosas insurrecciones o repentinos cambios de bando.

Espionaje

Aunque CIA y CESID cambien de nombre, todos sabemos qué son y para qué sirven. La importancia del espionaje es algo que ningún imperio que se precie de serlo puede permitirse el lujo de olvidar. Puede que al principio no les hagas mucho caso a tus espías, pero según progreses descubrirás el abanico de posibilidades que ponen a tu disposición.



Plantéate crear rutas comerciales entre puertos. En algunos casos el mar facilita las comunicaciones.



Los espías son unas de las unidades más útiles. Entrénalos para mejorar su eficacia.

Una vez creados, colócalos en tus ciudades o centros de trabajo. Allí desarrollarán tareas de contraespionaje y, lo mejor de todo, desarrollarán sus habilidades. Cuando consigan más de 60 puntos de experiencia empezarán a ser útiles. Puedes emplearlos para hacerte con el control de ciudades a base de socavar la lealtad de sus habitantes o para robar tecnología al enemigo. Pero sin duda una de sus habilidades más interesantes son los sobornos. Si consigues sobornar a los generales enemigos, éstos no te atacarán mientras pasas las ciudades por las armas.

También puedes mantenerlos latentes en ciudades enemigas en espera de que aumenten sus puntos de experiencia. No obstante, su lealtad disminuirá más que entrenándolos en el contraespionaje. Con el máximo grado de experiencia, puedes plantearte incluso llevar a cabo un fulminante regicidio, aunque las probabilidades de éxito no son muchas si tu enemigo cuenta con un buen contraespionaje. Con estos consejos y el tutorial, pronto te convertirás en el Atila de los siete reinos, en el terror de los Fryhtans. En definitiva, en todo un crack de la expansión de imperios.

NÚMEROS ATRASADOS























BOLETÍN DE PEDIDO

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 595 pesetas (3,57 EUROS) por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 695 pesetas (4,18 EUROS) por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 795 pesetas (4,78 EUROS) por ejemplar:

☐ nº11

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel..................

Dirección..

Población..........................C.P....................Provincia....................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

Más de 50.000 copias vendidas

THE LONGEST JOURNEY ALCANZA EL NIVEL PREMIUM

"Una de las mejores aventuras gráficas jamás realizadas"
The New York Times

"Apasiona a los amantes del género" "Sobresaliente"
Computer Hoy

"Los gráficos son sencillamente excelentes, con un doblaje de cine" "Producto recomendado"
Micromania

"Una de las mejores aventuras de la historia de los videojuegos y con el mejor doblaje jamás realizado"
Ciberp@

"Gráficamente es simplemente genial"
Meristation.com

"Una aventura imprescindible para los amantes del género"
PC Manía

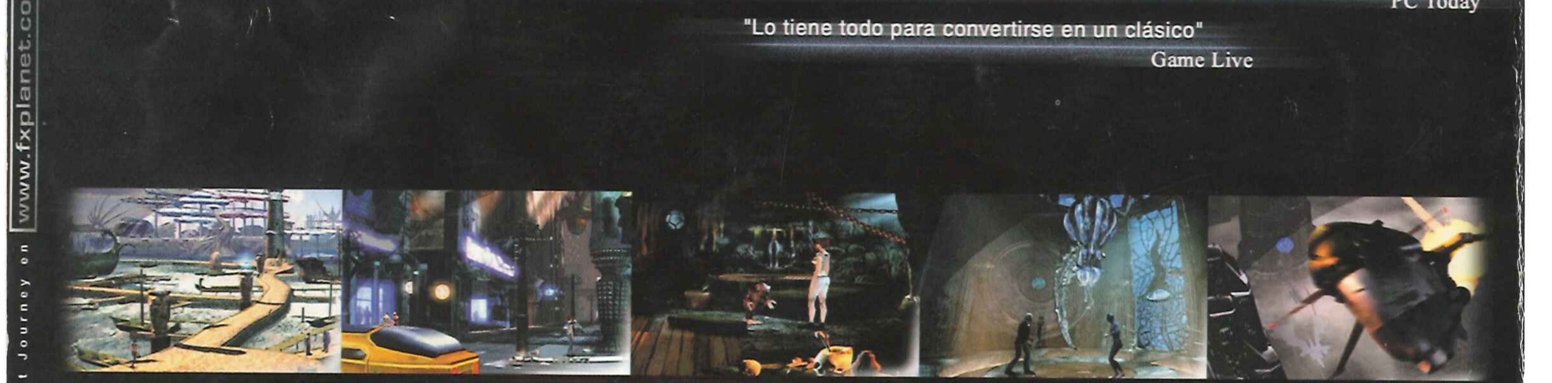
"Los amantes de las aventuras gráficas están de suerte" "Producto recomendado"
PC Actual

"Un clásico, posiblemente la mejor aventura gráfica de la historia"
Gamesreview.com

"Decir que nos hemos encontrado con una obra maestra posiblemente sea quedarse corto"
PC Today

"Lo tiene todo para convertirse en un clásico"
Game Live

Especial The Longest Journey en www.fxplanet.com





1.700
1.700 pesetas / 10,22 euros
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

AHORA ES TU OPORTUNIDAD. COMPLETA LA COLECCIÓN FX PREMIUM.



Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática